
AMSTRAD CPC
AMSTRAD
CENT POUR CENT
UNIQUE !
LE POSTER RAMBO III
JEUX :
LES HITS DU SALON DE LONDRES
IMPRIMANTE :
LA DMP 2160
N°8 21 F
MENSUEL
OCTOBRE 88
M 2256 - 8 - 21,00 F
3792256021003 00080
UTILITAIRES : JADE ET THE HACKER


SOMM



Ce numéro comprend un encart d'abonnement entre les pages 34-35 et 66-67. et un poster encarté en page centrale.

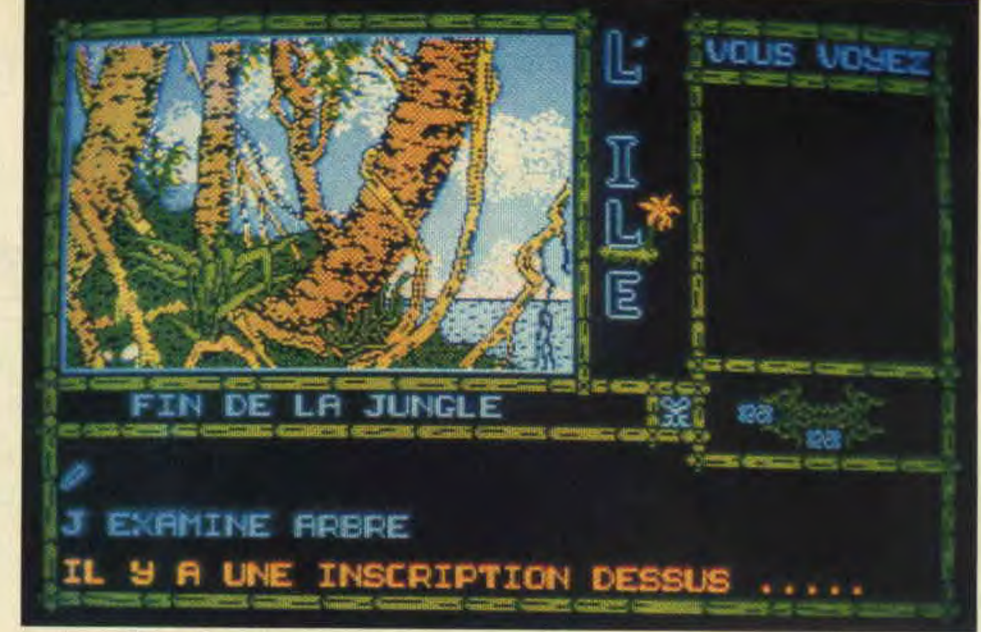
L'invité du mois ZAMAL
retrouvrez-le en Actuel BD page 90.

AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de
MEDIA SYSTEME EDITION
53, Av. Lénine 94250 GENTILLY Tél. 49.85.05.05
Directeur de la publication : Alain KAHN
Rédacteur en chef : Philippe MARTIN
Rédacteur en chef adjoint : Pierre VALLS
Chef de fabrication : Sabine CHAVANNE
Secrétaires de rédaction : Stéphanie MORDRET, Michel NAU
Rédaction : Robert BARBE, Denis JARRIL, **Ont participé à ce numéro** : Léopold BRAUNSTEIN, Brice DEFEYER, Patrick GIORDANO, Philippe HELLOUIN de MENIBUS, MAX © Les Humanoïdes Associés, Alain KROURY, SEPTH, Pierre KOERNING.
Couverture : **ZAMAL**
Permanence telephonique tous les mercredis de 9h à 18h
Concept visuel : Didier LEVALLOIS - **Administration** : Sylvie BRUTINAUD - **Photocomposition** : KASS Tél. 42.94.05.15 - **Maquette** : Nathalie LEGAY - **Photogravure** : CSM Tél. 42.41.86.61 **Impression** : I.E.I. Lisses
Média Système Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad International. (Tout droit de reproduction réservé pour tous pays).
SA au capital de 250.000 F. RCS Créteil B 341 547 024. Commission paritaire n° en cours. Distribution N.M.P.P. Dépôt légal Janvier 1988. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

PUBLICITE : Tél. 45.34.32.44
Chefs de publicité : France MOCQUERY, Nicole VIERS
Assistante : Mona FATOUHI
Service abonnements : Mona FATOUHI - Tél. 49.85.05.05 -France et communauté postale: 1 an/11 numéros: 231 FF.
Par avion: Europe: 310 FF - Dpts outre-mer, Andorre, Monaco: 360 FF. Territoires outre-mer: 420 FF. Afrique: 380 FF.

L'ILE

C'est le nom d'un jeu d'aventures, et quel jeu d'aventures !! Un jeu que nous avons en exclusivité mondiale, s'il vous plaît !



L'Ile est un programme réalisé par deux personnes : Laurent Théron aux graphismes et Alain Massoumipour à la programmation.
Ce programme a vu le jour grâce à *Amstrad Cent Pour Cent*, c'est vous dire si on en est fier. Les dessins de Laurent Théron, qui s'était brillamment illustré dans notre concours écran (encore ce mois-ci d'ailleurs), ont tapé dans l'œil d'Alain Massoumipour (auteur de War Space, de SOS 100 % et de Long-Way ce mois-ci) ; ce dernier nous a téléphoné, désireux de connaître les coordonnées de Laurent. C'était il y a six mois ; depuis, les deux fanas du CPC ont travaillé ensemble malgré les kilomètres qui les séparent (Laurent habite un bled paumé de Normandie, Alain vit dans la banlieue nord de Paris). Ils sont passés nous voir récemment et nous ont montré leur œuvre quasi définitive. C'est tout simplement superbe. Des graphismes en quatre couleurs d'une beauté rarement vue sur CPC ; de plus, chaque lieu et chaque image sont sonorisés. Les musiques sont des créations originales d'Alain. Vous avez un petit aperçu de ses talents avec Long-Way, programme du mois dont le listing est quelque part dans ce journal.
Bref, ce programme d'aventures, dont l'intrigue vous retiendra un certain nombre de nuits sur le clavier de votre CPC, est une superbe réalisation. Reste plus qu'à trouver l'éditeur qui sera séduit, et vous pourrez le trouver chez votre marchand d'ici quelques mois. Alors Messieurs les éditeurs, avis aux amateurs !!

CA VA VENIR D'ANGLETERRE

Rapidement, je vous annonce les quelques softs qui vont franchir la Manche incessamment sous peu. On commence par Eliminator de Hewson, qui est le dernier programme de l'auteur de Nebulus, gage de qualité donc. On attend aussi Cybernoïd II du génial Raffaele Cecco. A venir aussi une super compilation retraçant "la fabuleuse histoire d'US Gold" (c'est le nom de la compilation), avec : Beach Head I et II,

Bruce Lee, Spy Hunter, Raid Over Moscow, The Goonies, Supercycle, World Games, Express Raider, Infiltrator, Gauntlet, Road Runner, Impossible Mission, Kung fu Master et Leaderboard. Year, bonjour la compil' !!



Bushido de Us Gold vous transportera dans le Japon médiéval où, dans un jeu d'aventures-arcade, vous devrez retrouver et libérer quatre princesses parmi plus de cent tableaux de jeu.
On attend pas mal de choses de Gremlin : Artura est un jeu d'arcade-aventures, dans un univers médiéval fantastique ; l'action sur passe dans les nombreux niveaux du château d'une sorcière où vous devez libérer une nana. On ne sait toujours pas si Foft (Federation Of Free Traders) sera adapté sur CPC. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu du style Elite, mais en mieux, puisque vous avez aussi l'occasion de voler au-dessus des planètes, rien que ça !
Les toutes dernières nouveautés chez Gremlin sont Roy of the Rovers, Supersports, Gary Lineker Hot Sots, Butcher Hill et Motor Massacre, dont nous vous reparlerons .

Je vais finir par pleurer si je ne vois pas Echelon de Acces-Software, qui est encore un jeu qui se passe aux confins de la galaxie ! Toujours pas de nouvelles de 4x4 Off Road Racing de Epyx, la simulation de 4x4 comme son nom l'indique. Et, après le Street Sport- Basketball, Epyx va bientôt sortir un Street Sport Soccer...
Go !, le spécialiste des conversions d'arcade, devrait nous offrir d'ici Noël deux superbes jeux : Tiger Road et Black Tiger, que l'on attend avec toute l'impatience qui caractérise notre jeunesse.

Z'avez vu le beau poster du beau Sylvester, alias le beau Rambo, (mais c'est quand même moi le plus beau !!!) que nous vous offrons ce mois-ci à l'occasion de l'adaptation du film Rambo III sur nos CPC. Le jeu ressemblera un peu au précédent (jeu sur Rambo), vous devez aller libérer le colonel Troutman, prisonnier des ennemis. Au vu des dernières productions de Ocean sur CPC (Daley Thompson), ça devrait cartonner. Sans oublier, toujours de Ocean, Victory Road (genre Ikari Warriors), Guerilla Wars et le désormais célèbre Operation Wolf ! Ocean va sortir aussi l'adaptation des films *Robocop* et *les Incorruptibles*.

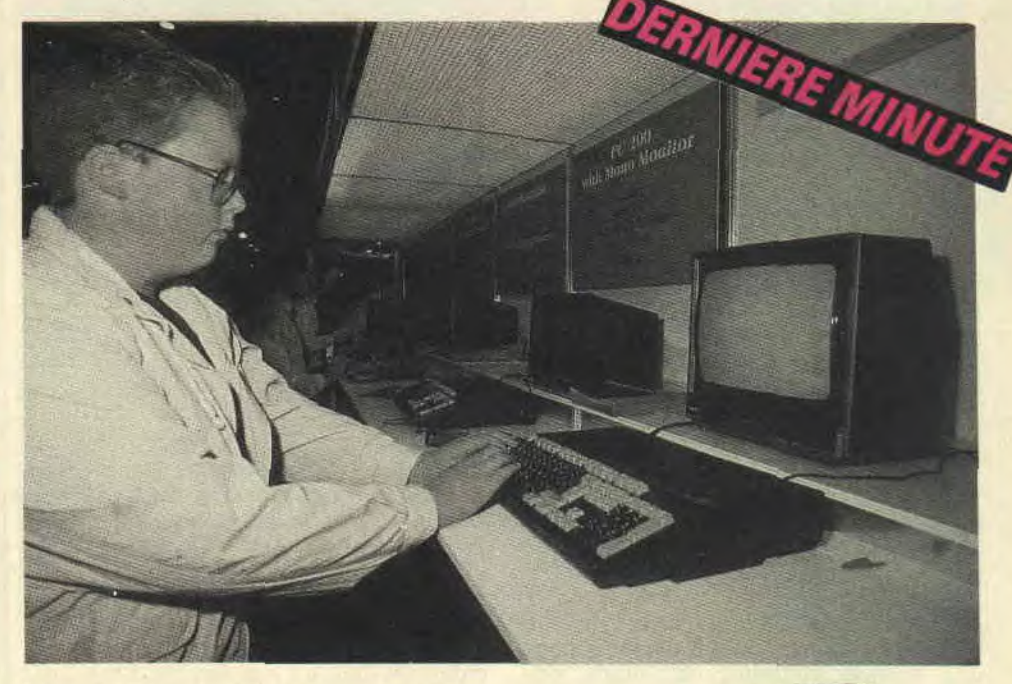
US Gold sera bien sûr présent sur Amstrad Expo. Si l'an dernier Out Run tenait le haut de l'affiche, cette année c'est sur les machines de Thunderblade que vous pourrez vous éclater.
Enfin, je finis avec Mad Mix de Us Gold, qui est un jeu en 3 D et c'est tout ce que je sais, mais le mois prochain j'en saurai plus grâce à mes zélés indics.



PC ET JEUX A 100 %

DERNIERE MINUTE

Voilà encore une très bonne nouvelle. Un ordinateur ludique, compatible PC, à moins de 3500 F, est né. Il s'agit du tout nouveau Sinclair, le PC 200. Les PC ludiques, on connaissait déjà, mais à ce prix-là, c'est du tout bon. Vous vous retrouvez avec une machine de jeu qui vous permet en plus de vous servir de tous les logiciels professionnels disponibles pour le PC.



C'est aussi la machine sur laquelle de nombreux lycéens vont faire leurs premiers pas. Et quoi de plus agréable que de se détendre entre deux exercices d'informatique ? Les parents y trouveront aussi leur compte, puisqu'ils pourront travailler chez eux avec les mêmes logiciels qu'au bureau.
Vendue sous différentes configurations allant de 299 à 499 livres HT, elle bénéficie d'un environnement aussi bien ludique que professionnel comprenant, en soft, le MsDos 3.3, le GW Basic, GEM 3 et quatre jeux, et en hard, une souris à deux boutons et un joystick. D'un look résolument ludique, cette machine dispose d'un lecteur de disquette 3,5 pouces placé sur le côté et d'une double sortie joystick de type analogique (format IBM). Elle est compatible à la fois Hercules et CGA, le premier mode demandant l'utilisation d'un moniteur adéquat (pouvant être fourni avec la machine), le second ne nécessitant qu'une TV ou un moniteur couleur (lui aussi pouvant être fourni en même temps). Elle possède 512 ko de Ram, qui peuvent être étendus par simple ajout d'une carte. On peut également disposer du mode graphique EGA, en ajoutant pour cela aussi une carte. Le clavier de type AT possède 102 touches. Le PC 200, conçu autour d'un 8086 (microprocesseur 16 bits), tourne à 8 MHz.
Et, tenez-vous bien, les petits chanceux qui auront acheté le Bundle d'Amstrad pourront même se servir de leur moniteur, transformé en télé par leur adaptateur, pour cette nouvelle machine qui possède une sortie que l'on pourra directement brancher sur la prise péritel. Un pari certes audacieux, mais Sinclair, filiale d'Amstrad, bénéficie de l'expérience commerciale de cette dernière. Le Sinclair PC 200 est le PC qui facilitera le passage de la micro ludique à la micro professionnelle, et réciproquement.

Elles sont arrivées, nous les avons vues. Ce sont des PC 3,5 pouces dont l'architecture tourne autour de microprocesseurs 8086, 80286 et 80386, ce qui donne la gamme PC XT, PC AT, et PC 386. Si vous voulez en savoir plus sur ces machines, vous pourrez lire un test complet écrit par Sined le barbare dans le dernier numéro de notre confrère *Amstrad PC* (Sined en cravate, ça vaut le détour).
En ce qui nous concerne, nous avons surtout remarqué le PC 2086, qui tout en restant d'un prix relativement abordable (sûrement un peu plus de 10 000 F) sera doté d'une carte graphique PVGA+ permettant une résolution graphique de 640 X 400 et pouvant afficher, en haute définition, 256 couleurs à choisir parmi une palette de 264 144. Toutes ces qualités rendent le PC 2086 particulièrement apte à accueillir des jeux aux graphismes fins et colorés... Inutile de préciser que c'est avec une attention toute particulière que nous suivrons l'évolution de cette nouvelle machine Amstrad.

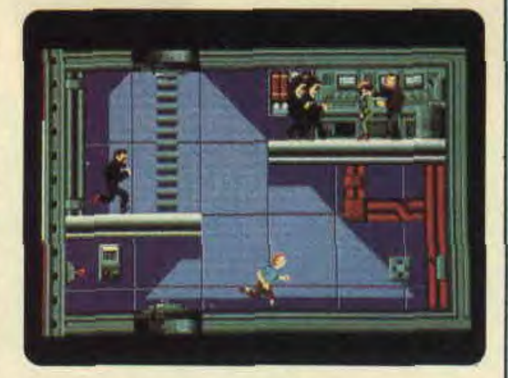




A

LE RETOUR DE TINTIN

Après les déclarations d'Ubi Soft sur Tintin, dont nous nous étions fait l'écho le mois dernier, Infogrames nous a fait savoir qu'ils avaient passé un accord avec Casterman et la fondation Hergé pour adapter sur micro les aventures de Tintin. La première histoire s'inspirera directement de l'album *On a marché sur la Lune*. Infogrames tient à préciser que, contrairement à ce que nous rapportions le mois dernier, Tintin est très connu en Angleterre, puisque, sur la simple annonce d'un jeu inspiré de ses aventures, Infogrames a reçu commande de 50 000 exemplaires, toutes machines confondues, de la part de sociétés anglaises. De plus, selon Philippe Agripnidis, Steven Spielberg veut produire un film reprenant le personnage de Tintin dans le *Sceptre d'Ottokar* et devant être réalisé par Roman Polanski. Le soft sur CPC est quant à lui programmé pour la fin du mois d'octobre.



LORICIELS EN PLEIN VOL

Dans le numéro 7 d'*Amstrad Cent Pour Cent*, nous vous avions déjà parlé d'A 320, un logiciel mêlant aventure et simulation de vol, en préparation chez Loriciels dans leur studio d'Annecy. En voici quelques photos et détails supplémentaires. Le héros de cette histoire, que vous vous devez d'interpréter avec brio, est un pilote de ligne dont on suit le parcours, depuis son domicile jusqu'aux commandes de son Airbus. La fenêtre principale montre tout ce que voit le pilote, alors qu'une autre fenêtre, plus petite, décrit en temps réel le cheminement du pirate qui va prendre place dans l'avion. Ainsi, pendant que vous remplirez les formalités usuelles pour le bon déroulement du vol, vous pourrez suivre les allées et venues du pirate. Suspense et angoisse garantis.



LES CLUBS CPC

Tout nouveau, tout beau, ce club, qui n'a pas encore de nom, s'adresse uniquement aux possesseurs de 464. Il leur propose pour vingt francs d'abonnement annuel plusieurs services, dont voici un rapide résumé : des prêts de logiciels sur une période de quinze jours à un mois pour une somme modique, des plans, des helps, des pokes etc., la possibilité d'échange ou de rachat de logiciels, avec des prix préférentiels pour les abonnés. Zap Zap, le directeur, tient à préciser que tous les logiciels en service dans son club sont des originaux.

Contact : Club CPC 464 (k7), 16, chemin de la Forêt, 33950 Lège.

Club Off Shore vous propose un courrier par mois contenant des infos, des concours, des P.A., etc., un courrier trimestriel avec des tests, des concours, des conseils... et toutes les rubriques qui seront demandées par les adhérents..., un service courrier pour répondre à vos questions et, enfin, la possibilité d'échanger des jeux originaux. L'abonnement coûte soixante-douze francs.

Contact : Club Off Shore, Fabrice Arbogast, BP 51, 68140 Munste.

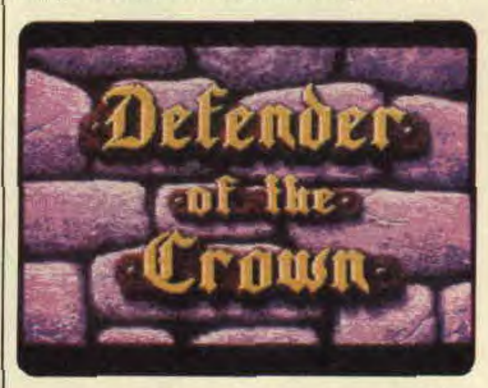
FIL ANNONCE LA COULEUR

A l'approche des vacances de Noël, la société France Image Logiciel annonce la sortie imminente de quatre nouveaux softs pour votre CPC (voir aussi le test de High Epidemy dans ce numéro). Il s'agit du Tour du monde en quatre-vingt jours inspiré du roman de Jules Verne. C'est un jeu d'aventures dans lequel vous interprétez le rôle de Passepartout, le domestique de Philéas Fogg. Autre jeu d'aventures, Incantation (édité par Softhawk) vous plongera dans un monde où la réalité et le cauchemar se mêlent à la mode bretonne. Brrr... Décidément, on aime bien les jeux d'aventures chez FIL, puisque Perle d'Arion retrace la quête d'un héros grec qui doit retrouver une perle douée de pouvoirs magiques, enfermée dans un temple près d'Athènes. Au cours de votre périple jalonné d'énigmes, vous rencontrerez les plus grands personnages de la mythologie grecque. Olympien ! Enfin, on termine ce petit tour d'horizon des produits FIL par Truck, qui est une simulation de course de gros camions, comme on peut en voir aux Etats-Unis. Le soft comprend trois épreuves. Une course de vitesse sur un circuit fermé ; une épreuve d'adresse, où vous devrez faire rouler votre camion sur deux roues ; et, enfin, le slalom au cours duquel vous faites zigzaguer votre 3 tonnes entre des bornes pour franchir le premier la ligne d'arrivée... Voilà de quoi redorer le blason de FIL, qui ne brillait pas particulièrement par la qualité de ses derniers produits.



UBI ET ORBI ?

Non contents de nous offrir un joli week-end dans leur château, les gens d'Ubi Soft nous ont envoyé trois photos d'écran représentant divers tableaux du déjà célèbre avant même d'être sorti (bravo pour la promo) Defender of the Crown. Et là, il faut bien reconnaître que c'est la grande classe. Si tout le jeu est de cette qualité, il n'aura pas galvaudé sa réputation anticipée. Il faut dire que les graphismes sur Amstrad ont été confiés à Laurent Bouché, celui-là même qui avait eu l'heur de réaliser de main de maître les dessins d'Exit. Si vous n'êtes pas convaincu, regardez donc les photos qui devraient se trouver juste à côté. Quand Robby les a vues, il a simplement dit : " Oh là là, j'suis vert. Qu'est-ce qu'ils ont bien assuré chez Ubi !" Et c'est l'avis d'un connaisseur, alors...





944 TURBO CUP



En avant-première et avant que ne sorte le livret qui accompagnera le logiciel de Loriciels, 944 Turbo Cup, voici quelques extraits d'une interview de René Metge. Elle a servi de base pour la réalisation de ce livret, qui contiendra de nombreuses indications relatives à la conduite de la Porsche 944 Turbo sur les différents circuits où se déroule la Turbo Cup.

Les indications techniques données par René Metge ont été intégrées par les programmeurs dans la réalisation du jeu. Par exemple : si René Metge dit que tel virage sur le circuit de Nogaro doit se négocier à moins de 150 km/h, dans le jeu, vous ne pourrez pas passer ce fameux virage à plus de 150 km/h sous peine de sortir de la route. Ainsi, outre l'intérêt d'apprendre une multitude de détails sur la conduite d'une voiture de course, ce livret sera un guide précieux pour réussir un bon score dans 944 Turb Cup.

Question : Est-ce qu'il y a des choses à savoir sur la façon de dépasser quelqu'un en course ?

René Metge : Oui, et l'expérience compte énormément dans ce genre de manœuvre. En fait, le départ crée à peu près les conditions de la course. Sauf pour quelqu'un qui part loin derrière les autres et qui est suffisamment bon pour remonter. C'est un peu ce que j'ai fait sur le circuit Paul Ricard. J'étais quinzième au premier virage et je suis remonté très vite... Si je vois que j'arrive à remonter petit à petit sur un type qui est devant moi, je vais faire ce qu'on appelle quelques tours d'observation. Cela me permettra de savoir à quel endroit je vais plus vite que lui, pour tenter de le doubler à cet endroit. Et, quand je vais porter mon attaque, il faudra que ce soit la bonne . Ce sera à l'endroit où lui est faible et où, moi, je suis fort.

Q. : Pouvez-vous nous parler des problèmes de freinage ?

R.M. : La Porsche 944 est équipée d'un système ABS qui est très bien pour la route, mais qui nous pose quelques petits problèmes en course. L'ABS, c'est un système électronique qui est couplé avec les freins et qui empêche les roues de se bloquer au cours d'un freinage brusque. Le problème est que l'ABS a un petit temps de réponse qui peut nous faire perdre 10 à 15 mètres. Le jeu que l'on essaie de faire en Turbo Cup, c'est de ne pas se servir de l'ABS. Il faut être plus rapide que lui. Dès que l'on sent que l'ABS va se mettre en marche, on relâche la pédale et on réappuie dessus très fort. C'est très difficile. C'est une question de sensibilité, et il y a très peu de pilotes qui y arrivent.

Q. : Toujours pour le freinage, est-ce que tu prends des repères précis sur le bord de la route ?

R.M.: Le pilote doit avoir des repères. Un repère de freinage et un repère de sortie de virage. Il y a des circuits avec des pancartes 150 m, 100m, 50 m. Dans ce cas-là, c'est relativement facile parce qu'on sait que, pour bien passer dans le virage, il faudra freiner 20 m après le panneau des 100 m. Quand il n'y a pas de panneau, on essaie de trouver un repère sur le macadam, ou une grosse touffe d'herbes ou un bouquet de fleurs sur le côté. Ce peut être n'importe quoi, mais il faut absolument des repères...


RENE METGE



LE PACKAGING AVEC LA REPRODUCTION EN MINIATURE DE LA 944 TURBO

Pour en savoir plus sur le dépassement, sur les spécificités de chaque circuit de 944 Turbo Cup et pour avoir d'autres indications plus techniques, il vous faudra attendre la sortie du jeu de Loriciels, prévue pour la fin du mois d'octobre. Sans vouloir préjuger de la qualité du jeu, on peut d'ores et déjà dire que les informations délivrées par René Metge donnent un intérêt tout particulier à 944 Turbo Cup.

MISS X A L'AMSTRAD EXPO

Les 4, 5, 6 et 7 novembre seront les journées importantes de cette fin d'année pour tous les possesseurs d'Amstrad. C'est à ces dates que se déroulera l'Amstrad Expo au palais des Expositions de la porte de Versailles. Outre tous les éditeurs de jeux français et étrangers, *Amstrad Cent Pour Cent* aura son stand, près de l'entrée, pour que vous ne puissiez pas nous manquer. N'hésitez surtout pas à venir nous voir, nous organiserons pour l'occasion de nombreuses surprises. Toute l'équipe sera présente : Robby, Sined, Lipfy, le Chef seront là. De plus, je viens juste d'apprendre que le samedi 5 sera un jour particulièrement faste que vous ne devez manquer sous aucun prétexte, car il sera marqué d'une présence que certains n'auraient jamais osé espérer. Je veux parler de Miss X, qui nous a promis qu'elle viendrait pour que vous puissiez enfin la voir. Moi qui la connais et qui la vois presque tous les jours, je peux vous dire que vous ne serez pas déçus. Elle m'a promis qu'elle organiserait un concours et vous réserve de nombreuses autres surprises. Ne ratez surtout pas cette occasion unique, venez nombreux !!!



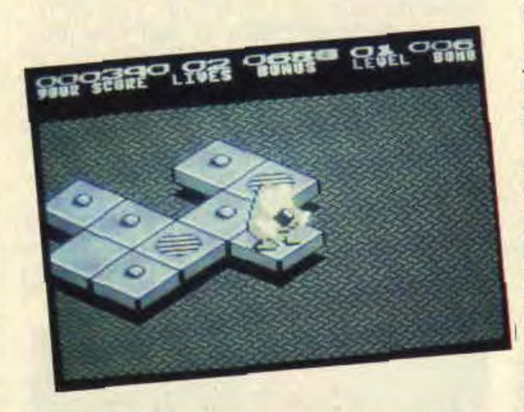
19 + 2 = 21

Vingt et un francs, c'est le nouveau prix d'*Amstrad Cent Pour Cent*. Tout augmente. Quand j'étais petit, le Carambar coûtait 5 centimes ; aujourd'hui, il coûte six fois plus. Tout augmente. Robby a dû s'acheter une nouvelle paire de basquettes ; Sined, un bracelet clouté tout neuf ; et Miss X renouvelle sa garde-robe pour être encore plus belle (mais est-ce possible ?). Tout augmente, le prix du papier et la fabrication du poster, les frais d'impression et le tirage. Tout augmente. *Amstrad Cent Pour Cent* aussi et, pour les petits malins qui se sont abonnés juste avant l'augmentation, c'est toujours ça de gagné !

C'EST ENCORE MIEUX LE MERCREDI

DRIIINNGG !!... DRIIINNGG !!... Toute la journée et même parfois la nuit, le téléphone sonne à *Amstrad Cent Pour Cent*. Vos appels sont de plus en plus nombreux, sans parler de ceux qui appellent 4 ou 5 fois par jour (n'est-ce-pas, Zap ?). Pour satisfaire tout le monde et pour nous laisser un peu de temps pour écrire nos articles, nous avons décidé d'instaurer une permanence téléphonique tous les mercredis de 9 heures à 18 heures. Je vous rappelle que vous avez aussi la possibilité de nous laisser des messages sur nos boîtes aux lettres en faisant le 36 15 code AMCHARGE.

TOUT NOUVEAU TOUT BEAU



"Nous pensons que le marché des softs de jeu est prêt pour Imageworks, déclare Peter Bilotta, le président de cette nouvelle société d'édition anglaise, filiale de Mirrorsoft. Nous croyons qu'il y a une une demande réelle pour le style de jeux que nous réalisons. Nous possédons une excellente gamme de produits pour les 8 et 16 bits, et nos projets sont encore plus excitants... Imageworks veut offrir aux consommateurs des produits de qualité avec de beaux packagings et une belle présentation. Nous espérons que le public réagira favorablement à nos nouveaux jeux." Pour illustrer tous ces propos pleins d'optimisme, nous vous livrons deux photos d'écran. La première est tirée de Bomboozal, dont le principe s'inspire du puzzle et dont le but est de désamorcer des bombes et des mines qui sont disposées dans différents niveaux de plus en plus difficiles. La deuxième vient de Fernandez Must Die, qui est un jeu de guerre où vous vous déplacez à pied ou en Jeep dans les lignes des armées d'un dictateur fou. Votre but sera évidemment de détruire les bases ennemies et de détrôner El Diablo, le vilain tyran. Bien entendu, vous pourrez lire les tests de ces jeux dans *Amstrad Cent Pour Cent* dès qu'ils sortiront et même un peu avant...





DOMARK DO IT

Plus personne n'y fait attention. Il y a un an à peine, les adaptations de films de héros de BD ou d'émissions de télé n'étaient pas courantes. Depuis six mois, c'est l'avalanche. Aussi bien en France qu'outre-Atlantique, les éditeurs sont frappés "d'adaptationnite" aiguë. Domark contribue à cette épidémie en signant les droits d'adaptation de *Vivre et Laisser mourir*, un des plus fameux épisodes de la saga des James Bond, ainsi que ceux du *Retour du Jedi*, qu'il est inutile de présenter. Autre adaptation, mais celle-là concerne le petit écran ; il s'agit d'une émission TV anglaise, qui correspond à notre Bébête show national. Le but du jeu est d'éviter une guerre qui anéantirait le monde. Vos adversaires dans cette lutte pour la survie du monde ne seront rien moins que le pape, l'ayatollah de service, Margaret Thatcher, Gorbatchev, Botha et même un certain Ronald MacDonald. Bref, un jeu dont la qualité première sera l'humour...





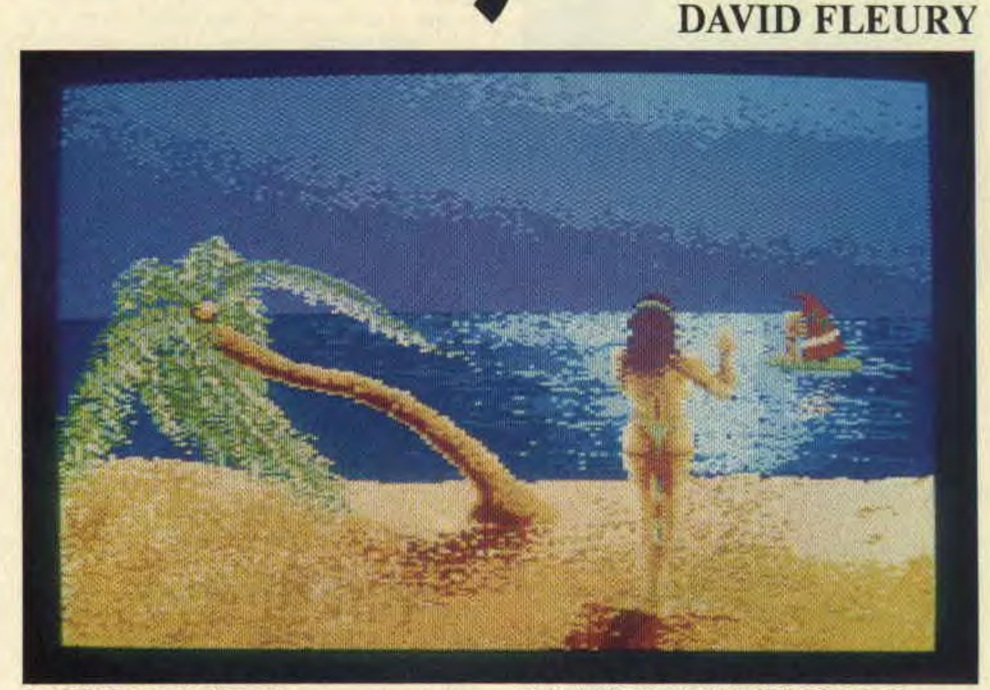
LE RETOUR DU CONCOURS ECRAN (ou la vengeance du fils d'OCP ART)

Bin ouaip, le concours écran est revenu. Je vous rappelle à cette occasion que vous pouvez nous envoyer toutes vos œuvres réalisées sur votre petit CPC chéri. Il doit s'agir de dessins originaux, créés avec n'importe quel utilitaire du commerce ou de votre cru ; il faut toutefois que le format des images que vous nous envoyez soit celui d'une page écran de 16 ko. Le meilleur artiste du mois recevra en prix une GRAPHISCOPE de la société MMC. Le gagnant de ce mois d'octobre est David Fleury, qui recevra son lot avant la fin du mois.

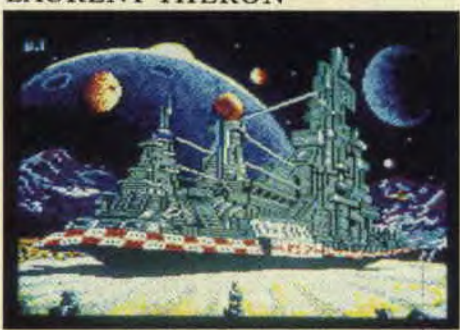
Pour participer à ce fabuleux concours, il suffit de nous faire parvenir vos dessins sur support magnétique à l'adresse suivante :

Amstrad Cent Pour Cent
Concours écran
53, avenue Lénine
94250 Gentilly

LE GAGNANT
DAVID FLEURY



LAURENT THERON



RAYMOND MONTPELLIER



FARO SCREEN



MISTER MAIGROT



FIRE AND FORGET



A ma gauche, le Français Titus, auquel on doit déjà un Crasy Cars qui lui a valu de faire une entrée remarquée dans le milieu micro-ludique. Si Crasy Car était bien réalisé, personnellement (j'ai dit personnellement, hein !), je le trouvais ennuyeux à mourrir !!

J'AI DEJA VU CA QUELQUE PART !!!



Bin oui, quand on a chargé FIRE AND FORGET, on n'a pas besoin d'avoir fait Supélec pour comprendre qu'il s'agit de la même boîte et des mêmes personnes qui ont réalisé Crazy Cars. Le jeu est dans le même mode graphique, construit avec les mêmes éléments : une route cabossée qui défile, un scrolling horizontal pour les décors de fond, etc. Bref, ils ont pris Crazy Cars, l'ont jeté dans un CPC en fusion, y ont rajouté des sprites, des sons, des octets travaillés avec un bon assembleur... et nous ont pondu un bon plagiat de Road Blasters. Mais on ne va pas s'en plaindre, puisque c'est bien foutu !!

L'histoire de FIRE AND FORGET est aussi débile que celle de Road Blasters mais elle est là, alors je vous la narre rapidement. D'ailleurs, sans être tordante de rire, la notice est marrante et les auteurs ont dû prendre un certain plaisir à échafauder un scénario débile. Nous sommes quelques dizaines d'années plus en avant, dans le futur, et le monde n'est que conflits. Avant que la folie guerrière ne gagne toute la planète, le gouvernement vous désigne pour conduire un super engin de répression. Donc, c'est simple, vous allez partout où il y a des conflits, vous dégagez tout ce qui se trouve devant vous et vous ne réfléchissez pas.

La version disquette de FIRE AND FORGET que nous avons testée affichait une carte du monde où les conflits en cours étaient représentés par une explosion.

MOI J'AIME FIRE AND FORGET !

Une fois que vous avez tout dégagé sur la route, la guerre est finie et la carte du monde se réaffiche. Une colombe de la paix apparaît à l'endroit que vous venez de nettoyer et vous sélectionnez un autre conflit.

Le premier qualificatif qui vient à l'esprit quand on joue à ce jeu est VITESSE. Ca speed un max ! Vos ennemis sont des chars qui foncent sur vous, des bunkers sur le bord de la route et des hélicos vous mitraillent sans répit, sans oublier les rochers sur lesquels vous vous écrasez. La seule solution : foncer, tirer sans cesse et être le plus rapide. D'ailleurs, ça fonce même trop et, comme votre consommation de fuel est la même quelle que soit votre vitesse, il est préférable de ne pas aller trop vite pour avoir le temps d'ajuster vos ennemis et de collecter les réserves de fuel qui appraissent sur la route.

Si par hasard cela ne vous suffisait pas, vous pouvez corser le jeu en sélectionnant au début de chaque partie le niveau de difficulté du jeu.

FIRE AND FORGET est techniquement un beau programme, la vitesse est vertigineuse et les sprites de la voiture de combat sont superbes !! Par contre, pendant la page de présentation, j'aurais préféré une musique composée avec les instructions du processeur sonore du CPC plutôt qu'une digitalisation.

Voilà un programme qui va épater les Anglais, friands de ce genre de jeu. Entre FIRE AND FORGET et Road Blasters, mon coeur balance.

Mad Robby



FIRE AND FORGET de TITUS
(testé en version disk)
K7 : 140 F
DISK : 180 F

Graphisme:	4/4
Son:	2/4
Animation:	3/4
Difficulté:	4/4
Richesse:	3/4
Scénario:	2/4
Ergonomie:	4/4
Notice:	2/4
Longévité:	3/4
Rhaa/Lovely:	3/4

Note: 15/20
+ 2 pour la vélocité et la qualité générale du jeu

Note finale : 17/20

85%



ROAD BLASTERS



A ma droite, l'Anglais US Gold, auquel nous devons déjà un certain nombre de méga-hits interplanétaires mais aussi quelques poubelles mémorables. Ne remuons pas trop le couteau dans la plaie en rappelant quelle fut la déception de nombreux possesseurs de CPC après le chargement de Out Run.

J'AI DEJA VU CA QUELQUE PART !!!



Bin oui, quand on a chargé ROAD BLASTERS, on a pas besoin d'avoir fait Oxford pour comprendre qu'il s'agit de l'adaptation officielle de *ROAD BLASTERS*, le super-méga-hyper-génial-jeu d'arcade d'Atari Games. Bon, c'est ici que je vous explique le principe du jeu. Je vous passe les scénarios de fin du monde, avec guerre thermonucléaire globale et derniers héros capables de sauver l'Humanité.

Vous conduisez une voiture de sport très rapide, sur une route où tout ce qui vient à votre rencontre est un ennemi (voitures, motos, mitrailleuses sur le bord de la route, etc.), et comme vous n'êtes pas à un ou deux détails près, vous tirez sur tout ce qui bouge. Oui, oui, pas de problème, il y a deux canons de mitrailleuse lourde montés à l'avant de votre carrosse.

Pour ce qui est de votre consommation de fuel, vous devrez rouler sur des boules *rouges et vertes, qui viennent à votre* rencontre ; elles vous permettront de tenir jusqu'à la prochaine station-étape. Le jeu est divisé en cinquante stations-étapes. *Bien sûr, plus on avance dans le jeu, plus* celui-ci devient corsé, dur, insoutenable, craquant, mortel, angoissant ; bref il faut être un véritable pro du joystick, le genre de type qui reste impassible en découvrant une mygale noire dans le paquet de son cadeau d'anniversaire. Pour ma part je connais deux mecs comme ça : Septh et Sined. Sined, le roi indétrônable du Galaxy Force II, et Septh, le bourreau de Rastan Saga.

J'allais oublier le meilleur : dans ROAD BLASTERS, quand vous commencez une nouvelle étape, un avion vous survole pendant quelques secondes et vous octroie un équipement supplémentaire qui vient se poser sur le toit de votre jolie voiture rouge. Vous disposez ainsi pendant quelque temps d'un canon U.Z. à tir rapide ou d'un réacteur à injection de nitro, ou bien de super missiles qui désintègrent tout ce qui se trouve à l'écran, ou encore d'un bouclier électronique *protégeant la voiture de toute agression* extérieure.

MOI J'AIME ROAD BLATERS !

Et alors ? ROAD BLASTERS sur CPC, ça donne quoi ? Ca donne un jeu bien réalisé *et c'est assez surprenant, car la conversion* d'un tel jeu sur CPC semblait un peu prétentieuse. Nous retrouvons TOUS les éléments du jeu d'arcades !!!! TOUS !!! Ca *c'est bien, déjà. Le scrolling animant le* décor de fond, lorsque votre voiture est dans un virage, est d'une fluidité exemplaire. Le défilement des bandes blanches sur la route rend réellement une impression de vitesse, impression accrue par le défilement des arbres. Chose plus extraordinaire, l'avion qui amène les super options de jeu apparaît aussi sur la version CPC de ROAD BLASTERS, avec le même vrombissement que dans le jeu d'arcade ; et malgré les nombreux sprites présents à l'écran, le jeu reste jouable. Vous serez étonné de la vitesse que vous atteindrez lorsque vous enclencherez le réacteur à injection de nitro, plus étonné encore en remarquant que plus vous avancez dans le jeu, plus votre voiture va vite.

Bref, j'aime ROAD BLASTERS, le jeu d'arcade, et j'aime ROAD BLASTERS sur CPC, car tous les artifices du jeu y ont été reproduits. Seul manque, les super



musiques rock de la borne d'arcade ; la solution : un Walkman sur la tête avec une bonne cassette de Van Halen, et on s'y croit vraiment.

Robby Max

ROAD BLASTERS de US GOLD
(testé en version K7)
K7 : 89 F
Disk : 139 F

Graphisme:	3/4
Son:	3/4
Animation:	3/4
Difficulté:	3/4
Richesse:	4/4
Scénario:	2/4
Ergonomie:	3/4
Notice:	2/4
Longévité:	4/4
Rhaa/Lovely:	3/4
Note:	15/20
+ 2 pour la fidélité au jeu d'arcade	
Note finale :	17/20

85%

GOLD, SILVER, BRONZE

Epyx est la société reine de la simulation sportive. Nous connaissions déjà l'excellent WINTER GAMES ; eh bien profitant, comme par hasard, d'une grande manifestations sportive qui a lieu tous les quatre ans, Epyx nous propose une compilation où l'on retrouve le fameux WINTER GAMES entouré de ses aînés SUMMER GAMES et SUMMER GAMES II.

Ces deux derniers jeux avaient jadis connu un immense succès sur les ordinateurs acidulés de la marque américaine Apple. On ne peut que se féliciter (ouais, bravo !! Bis, super !!! Merci les mecs !) de les voir débarquer sur nos CPC à l'occasion de cette compilation olympienne. Donc, commençons par les jeux d'été !

SUMMER GAMES

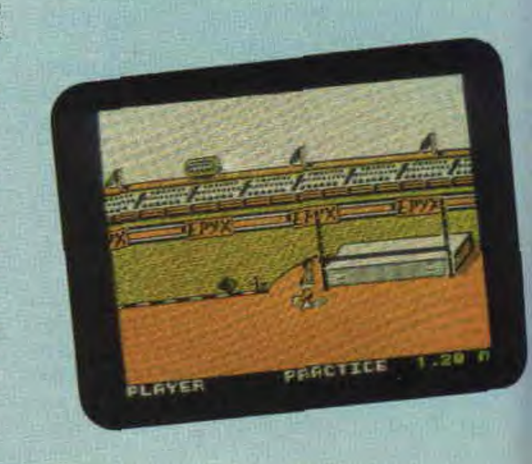
Quatre joueurs peuvent choisir de concourir dans les huit épreuves proposées, ou seulement dans quelques-unes, ou encore dans une seule, ou bien de ne pas concourir du tout (suffit d'éteindre le CPC). On choisit sa nation parmi les dix-huit proposées par le soft, on respire profondément, on regarde la ligne bleue des Vosges en écoutant son hymne national, et puis on essaie de faire l'essentiel, c'est-à-dire de participer !!

Toutes les épreuves de SUMMER GAMES sont en mode 0 et seize couleurs. On commence par le saut à la perche, bien réalisé, mouvements réslistes, sans doute mon épreuve préférée.
Et tenez, en 1896 à Athènes, le vainqueur du concours de la perche avait fait un bond à 3,30 mètres ; quelque quatre-vingt-huit années plus tard, le vainqueur du même concours, le Français Pierre Quinon passait 5,75 mètres, soit 2,35 mètres de mieux... Soit 5 centimètres de moins que moi sur CPC.
Le plongeon est une épreuve originale, il s'agit de plongeon de haut vol ; quatre sauts différents sont à réaliser : avant, arrière, "coup de pied à la lune" et renversé. Avant d'entrer dans l'eau, vous devez réaliser le plus de figures parfaites possible. Sept juges vous attribuent une note sur 10. Et décidément, je ne vaux vraiment pas Johnny Weissmuller.

Le relais 4 x 400 mètres se court contre l'ordinateur ; ne secouez pas votre joystick dans tous les sens pour courir plus vite. L'essentiel est de courir intelligemment et de porter des attaques (sprints) au bon moment ! Mon meilleur temps : 3 m 47 s 6 d.
Le 100 mètres plat : l'épreuve de vitesse, l'épreuve reine des jeux d'été ! C'est là qu'il faut secouer son joystick de gauche à droite, et en cadence, pour avoir une chance de descendre en dessous des 12 secondes. Mon temps : 13 s 4 d (chuis pas l'frère de Carl Lewis).
Souplesse, rapidité et grâce pour l'épreuve de saut de cheval. Vous incarnez alors une jeune femme qui, par deux fois, va sauter au-dessus du cheval et obtenir une note de style sur 10 points.
Là, je suis carrément nul et n'ose vous avouer ma note finale.
L'épreuve suivante est plus rafraîchissante, c'est le relais 4 x 100 mètres nage libre. Il vous faudra alterner les mouvements droite et gauche de votre joystick, et essayer de garder la cadence pour réaliser un bon temps. Le mien : 2 m 09 s 2 d.
On reste dans la piscine pour le 100 mètres nage libre. Même topo que la précédente épreuve ; mon meilleur temps : 29 s 3 d. Là, c'est un peu délirant car, par exemple, en 1924, Johnny Weissmuller (Tarzan) avait été le premier à nager le 100 mètres au-dessous de la minute et en 1984 le médaillé or avait réalisé un temps de 49 s 8 d.
On finit par le ball-trap, où l'on doit descendre trente-deux assiettes avec trente-deux cartouches. Epreuve bien réalisée mais un peu facile. Mon score : trente assiettes désintégrées.

SUMMER GAMES II

Huit autres épreuves, mixant là encore athlétisme, sports nautiques et équestres, avec en plus du cyclisme. Beau programme, non ? Toutes les épreuves de ce soft sont en mode 1 et quatre couleurs. Les épreuves d'athlétisme sont particulièrement réussies et réalistes !!! Par contre, au niveau de la présentation



générale et des menus de jeu, c'est beaucoup moins bien : pas de musique, pas de drapeaux, présentation austère, et deux joueurs seulement peuvent *concourir en même temps.*

Le triple saut : super bien foutu, mignon mais assez dur-dur. Je n'ai pas dépassé les 15 mètres !!

L'aviron : vous concourez contre l'ordinateur ; l'écran du CPC est partagé en deux parties représentant la coque de *noix de chacun des concurrents. Il faut* souquer ferme et, surtout, en cadence pour maintenir une vitesse de croisière correcte. Mon temps : 41 s 2 d.

Le lancer du javelot : belle épreuve, dans laquelle, après une course de quelques dizaines de mètres, vous devez trouver l'angle de lancer idéal pour que votre javelot plane assez longtemps dans les airs. Mon meilleur lancer : 79, 04 mètres.

La course d'obstacles : sur un joli petit dada, *cette épreuve est très sympa.* Vous devez franchir chaque obstacle sans faire hésiter votre cheval et sans chuter. Un obstacle non franchi vous rapporte 20 points ; une chute, 6 points. Le problème est qu'il faut avoir le moins de points possible et faire le parcours en moins de 100 *secondes sous peine de disqualification.*

Le saut en hauteur : bin, c'est du saut en hauteur, bien, sympa et tout et tout. J'ai péniblement franchi 1, 75 mètre.

L'escrime : il faut toucher le plus de fois possible votre adversaire, joué par l'ordinateur.

Le *cyclisme : l'épreuve est du même type* que celle de l'aviron pour la réalisation à l'écran. Il faut simuler les mouvements du pédalier avec le manche du joystick, c'est assez dur !!

Temps honorable : 24 s 5 d.

Le kayak : une épreuve de passage de portes, vue d'hélicoptère. Certaines portes doivent être franchies en marche arrière ou en sens contraire ; chaque erreur vous donne des secondes de pénalité. J'en suis à 2 m *40 s.*

WINTER GAMES

Enfin, le célèbre WINTER GAMES : sa superbe cérémonie d'ouverture, ses sept épreuves sportives en mode 0 (seize couleurs et graphisme plein écran) agrémentées de musiques originales. Vous devez concourir en ski acrobatique, biathlon (ski de fond et tir sur cible), patinage de *vitesse, patins à glace aux* figures imposées et figures libres, saut à ski et bobsleigh ! Un véritable must, toujours bien placé dans le Top Mag 20 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*

A FOND LES JEUX

Epyx joue donc la carte des jeux Olympiques et offre aux possesseurs de CPC une compilation digne d'intérêt.

Ma préférence va aux épreuves d'athlétisme. D'ailleurs, depuis le début de l'article, j'ai amélioré ma performance à la perche ; j'en suis à 6,10 mètres. Bubka *est dans le vent,* nyark !

Robby complétement séoul (hips !)





GOLD, SILVER, BRONZE de EPYX
Distribué par US GOLD
K7 : 149 F
Disk : 199 F

Graphisme:	3/4
Son:	3/4
Animation:	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse:	4/4
Scénario:	2/4
Ergonomie:	3/4
Notice :	3/4
Longévité:	4/4
Rhaa/Lovely :	4/4
	16/20
Note:	80 %



VINDICATOR



Toute la terre est soumise à l'envahisseur extraterrestre ? Non, un être humain résiste toujours et encore à... Vous voyez ce que je veux dire. Vous venez d'être désigné d'office et sans supplément pour l'une des missions les plus périlleuses de votre vie. Pour tout vous dire, ce sera même la dernière...

Tout est calme dans les galeries remplies de gaz de la station Z 24, centre militaire, culturel et économique de l'ennemi. Tout est calme certes, mais votre cœur commence à battre une drôle de chamade. Eh ! camarade, il faudrait peut-être penser à changer ta barre d'oxy-gum. Bon sang, mais c'est bien sûr, patron ! Eh oui, c'est tout bête, mais il fallait y penser. Bon, je ne suis pas ici pour vous faire visiter les lieux, mais pour trouver un moyen de combattre l'invasion qui guette notre pauvre planète. Et quand je dis guette, elle est en fait presque terminée, puisque en dehors de moi, et de vous peut-être, il ne reste plus grand monde à des CPC à la ronde (CPC voulant dire bien entendu Cent pas courts).

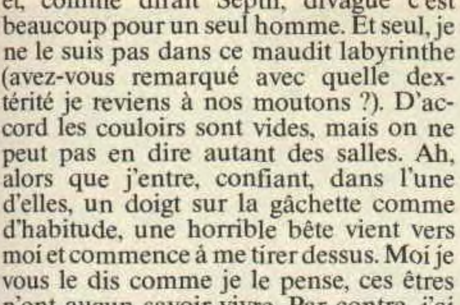
PLANIFICATION QUINQUENNALE

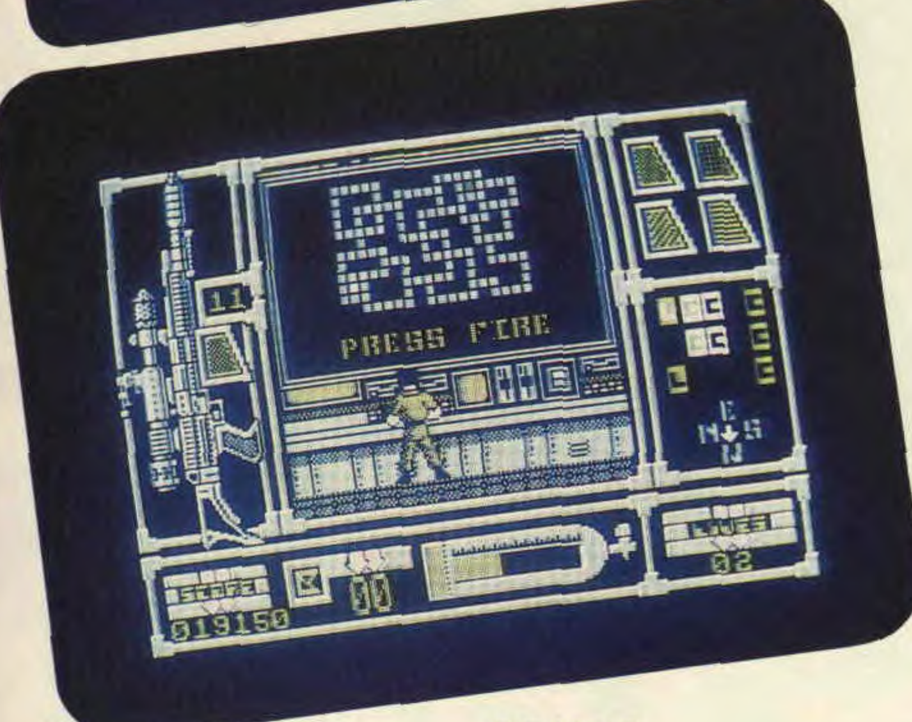
- Camarade, t'as pas un plan ?
- Ben euh, c'est-à-dire que... Je l'ai oublié dans la voiture.
- Mais je te demande pas un plan de métro, je demande un plan pour mener à bien notre périlleuse mission qui pourrait bien être la dernière.
- Euh, non j'ai pas de plan, mais je pourrais peut-être en tracer un ?
- Voilà une initiative qu'elle est bonne. Sans plan, on risque de tomber en plan.
- Bon alors, je note.
- Première à droite, seconde à gauche, salle à droite...
- Mais ça va prendre des plombes avant d'avoir le plan complet du premier, et je voudrais pas gêner votre entreprise mais il y a encore trois autres niveaux comme celui-ci.
- Et alors, t'as pas lu l'intertitre ? J'ai écrit quinquennale après planification. Ça veut dire qu'on a cinq ans pour le faire.
- Mais les réserves d'oxygène ne vont pas tenir.
- T'inquiète pas Marcel, là où y'a de la gêne, y'a pas de plaisir.

VOYELLE OU CONSONNE

- T'as pas entendu comme un bruit ?
- Pardon ?
- J'ai l'impression qu'on sonne (ouarf, j'ai pas pu m'empêcher de la faire, celle-là). Je sais, les jeux de mots laids, ça fait les gens bêtes. Enfin, je ne vous ai jamais promis d'être intelligent. Mais je dis vague

et, comme dirait Septh, divague c'est beaucoup pour un seul homme. Et seul, je ne le suis pas dans ce maudit labyrinthe (avez-vous remarqué avec quelle dextérité je reviens à nos moutons ?). D'accord les couloirs sont vides, mais on ne peut pas en dire autant des salles. Ah, alors que j'entre, confiant, dans l'une d'elles, un doigt sur la gâchette comme d'habitude, une horrible bête vient vers moi et commence à me tirer dessus. Moi je vous le dis comme je le pense, ces êtres n'ont aucun savoir-vivre. Par contre, j'ai





cru rencontrer chez ceux que j'avais croisés un certain art de la mort rapide. Enfin bref, j'ai à peine le temps de me baisser. Fou de rage, je vide mon chargeur dans son ventre mou et flasque. Au lieu de se durcir, comme on aurait pu s'y attendre avec quelques kilos de plomb en plus, il se liquéfie carrément et expulse quelque chose qui ressemble... mais non, je n'est pas rêvé, c'est bien un chargeur comme j'en utilise. Impeccable, et en plus il est plein. D'autres créatures possèdent des cartes donnant accès soit aux ascenseurs soit aux ordinateurs. On va pas commencer à réfléchir maintenant, je ramasse tout ce qui traîne, en essayant toutefois de ne pas gaspiller mes réserves d'oxygène. Bon, me voilà en possession de suffisamment de cartes pour aller faire un petit tour dans la salle de l'ordinateur.

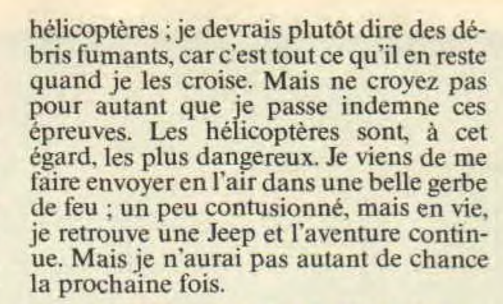


THE COMPUTER SHOW

Pour être show, c'est chaud. On m'avait pas prévenu que j'avais été sélectionné pour un jeu télévisé. J'espère que la caméra prend mon bon profil ! Enfin, est-ce bien raisonnable de me demander à moi de résoudre une anagrame, et en anglais par-dessus le marché ? Bon, alors je vais vous aider un tout petit peu, l'anglais n'a rien à voir là-dedans, les Anglais par contre... Non, ne me remerciez pas, il y a suffisamment de remerciements dans le générique à la fin de la notice. Ah oui, j'ai trouvé, bon me voilà donc en possession de deux cartes : une qui m'indique où je suis, la seconde me précisant où se trouvent les composants de la bombe. C'est un jeu d'enfant de les récupérer. Mais, c'est pas tout ça, j'ai encore du pain sur la planche. Il faut que je me tape ce petit circuit à chaque niveau. Je vous abandonne donc, le temps de régler cette petite affaire, et on se retrouve dehors.

DE L'AIR

Ouf ! enfin, je respire. Façon de parler, je suis enfermé dans le cockpit d'un avion et ce que je vois n'est pas très réjouissant. L'ennemi a des forces dans tous les coins. Aussi bien dans les airs que sur terre. Je profite de l'effet de surprise pour attaquer une escadrille de dos. Courageux certes, mais pas fou. J'envoie trois avions au tapis. Une deuxième escadrille passe, et rebelote. Suivant le vieux proverbe, j'attendais la troisième, mais contrairement aux précédentes, elle m'arrive droit dessus et en face ; j'ai beau faire feu à tout-va, un des avions me percute et je descends en flamme. Allons, séchez ces larmes. J'ai la peau dure. J'ouvre mon parachute et je me retrouve dans une Jeep armée d'un petit canon pas mal du tout, quoique d'une cadence de tir un peu insuffisante. Mais fidèle à ma devise je fonce en avant. Sur ma route je croise des chars et des



hélicoptères ; je devrais plutôt dire des débris fumants, car c'est tout ce qu'il en reste quand je les croise. Mais ne croyez pas pour autant que je passe indemne ces épreuves. Les hélicoptères sont, à cet égard, les plus dangereux. Je viens de me faire envoyer en l'air dans une belle gerbe de feu ; un peu contusionné, mais en vie, je retrouve une Jeep et l'aventure continue. Mais je n'aurai pas autant de chance la prochaine fois.

SIX PIEDS SOUS TERRE

Arrivé devant le repaire de cet ignoble Gog (et je n'invente rien), je me retrouve dans un dédale, mais cette fois-ci vertical. Il faut prendre des ascenseurs pour descendre au plus profond des catacombes et affronter Gog et sa chasse. Ici on vente Gog à tous les étages. Mais ça ne se passera pas comme ça, moi vivant, on n'entendra plus cet horrible nom à faire rire les vespasiennes. Je crois bien qu'ils ont compris le sens de ma démarche, puisqu'ils essayent tous de me faire la peau. Parviendrai-je à résoudre cette nouvelle mission ? Vous le saurez si un jour vous voyez un nouveau soft sous-titré Green Beret III, puisque celui-là n'est que le numéro deux.

Lipfy II ou III (je sais plus)



VINDICATOR de IMAGINE
K7 : 89 F
Disk : 139 F

Graphisme:	4/4
Son:	4/4
Animation:	3/4
Difficulté:	3/4
Richesse:	3/4
Scénario:	4/4
Ergonomie:	3/4
Notice:	4/4
Longévité:	3/4
Rhaa/Lovely:	3/4
Note:	17/20

85 %



DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

Bien sûr, c'est encore une simulation d'athlétisme, me direz-vous. Mais que voulez-vous, en cette période de sport intensif, il est normal que les productions micro collent à l'actualité. Enfin, c'est un vrai décathlon ; il faut accumuler des points dans toutes les disciplines et faire le meilleur total.

TOUT COMMENCE PAR L'ENTRAINEMENT

Alors comme ça, on veut devenir champion sans donner de sa personne ? Pas question, allez vous mettre en tenue et on se retrouve dans la salle d'entraînement, et au pas de course ! Premier amusement, les haltères. Et une, deux, une, deux... Vous allez me muscler ces petits bras. Chaque haltère soulevé vous fait gagner de la force, pour vous en convaincre il suffit de regarder le liquide remplir la bouteille ainsi que le sourire de Daley (oui, je l'appelle Daley). Ne ménagez pas vos efforts. Vous avez une minute pour faire le maximum de mouvements. Non, non, on ne s'arrête pas là ; sans reprendre votre souffle, vous allez me faire quelques abdos, toujours suivant le même principe. A ce propos, toute la rédaction vous conseille de jouer au clavier, car au joystick, les gauche-droite incessants vous donneront rapidement des ampoules. Bon, comme vous me semblez en pleine forme, on repart pour le troisième entraînement, quelques flexions avec une barre bien calée sur les épaules. Alors, que dites-vous de ces trois minutes d'effort intense ?

RIEN NE VAUT UNE BONNE COMPETITION

Allez, reposez-vous un petit peu et en route pour les olympiades. Avant





d'entamer le 100 mètres, il faut prendre la bonne paire de chaussures. Attention, il y a quatre paires au choix, et si vous ne tombez pas sur la bonne, ce n'est pas la peine de concourir. Les épreuves de course sont classiques , mais la grande taille du personnage les rend super-mignonnes. Le saut en longueur pose un petit problème supplémentaire. Après une course d'élan pendant laquelle il faut prendre le maximum de vitesse, il faut cliquer juste avant la planche et relâcher le bouton quand l'angle voulu s'inscrit en bas de l'écran. Les lancers de poids, de disque et de javelot fonctionnent suivant le même principe. Pour le saut en hauteur, il faut courir jusqu'à ce que le joueur commence son saut ; quand il atteint la hauteur désirée, on le fait basculer en appuyant sur le bouton.

Il me reste à vous entretenir d'une épreuve : le *saut à la perche*. Le début est des plus classiques : une petite course jusqu'à la ligne et là, surprise des surprises... l'angle de vue change. On voit le sautoir de face, le sauteur monte, monte, et, comme dans le précédent saut, il faut cliquer quand on estime que la hauteur est suffisante. Attention, si la course n'est pas assez rapide, le sauteur ne montera pas assez haut, et... c'est alors que *Cent Pour Cent* entre en jeu ! Si vous voyez que vous êtes trop court, continuez à appuyer sur le bouton : une seconde barre apparaît, il vous suffit alors de relâcher le bouton et vous passez à tous les coups (bou, le bug !).

ENCORE UN CHALLENGE

En tout cas, c'est vraiment une super simulation où l'intérêt du jeu n'a pas pris le pas sur la beauté des graphismes, sans compter une animation sans reproche, le must se trouvant dans la partie d'entraînement. Plus beau, plus sport, plus animé, tu meurs. Dommage qu'il soit arrivé si tard sinon on l'aurait sûrement passé en deux, voire quatre pages, *pourquoi pas ? Un soft à ne surtout pas* manquer, qui devrait bientôt faire un malheur au Top Mag 20.



DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE de OCEAN
K7 : 95 F
Disk : 139 F

Graphisme:	4/4
Son:	3/4
Animation:	4/4
Difficulté:	4/4
Richesse:	4/4
Scénario:	4/4
Ergonomie:	4/4
Notice:	2/4
Longévité:	4/4
Rhaa/Lovely:	4/4
Note:	18,5/20

92,5 %



HIGH EPIDEMY

Quand FIL se met à faire des jeux, que ce soit de l'arcade, de la simulation ou de la réflexion, on s'attend souvent au pire. Qui ne se souvient pas des désastreux Atomik, Missions en rafale et compagnie ?



Ce soir, prions ensemble, mes frères. Prions très haut, très fort, très longtemps. Prions, car le fameux FIL, cité quelques lignes plus haut, a sorti un logiciel qui ne mérite pas la rubrique Poubelle. "Hein ? Quoi ? Comment ? J'ai mal lu, se disent-ils tous, ou alors, le père Septh s'est fait graisser la patte pour en dire du bien, c'est pas possible autrement." Eh bien, non : HIGH EPIDEMY n'ira pas à la poubelle. Etonnant, non ?
Bon, je vous rassure tout de suite, c'est pas un soft génial non plus, hein, faut pas exagérer ! Seulement voilà, c'est tellement gentil et ras du sol qu'on en tombe amoureux. J'explique.

PIQUES, C'EST DU VIRUS

En début de jeu, un menu graphique vous propose de choisir le lieu de vos pérégrinations : Paris, New York ou Shangaï. Ce ne sont pas seulement les décors qui changent, mais aussi le niveau de difficulté : Paris est le niveau le plus facile ; New York, le moyen ; et Shangaï, le plus difficile. Jusque-là, rien de bien transcendant.
Une fois le décor choisi, le jeu commence. Et là, ça se complique un peu, parce y'a des espèces de moustiques radioactifs à la noix qui font rien qu'à piquer des gens et à les contaminer. Alors vous, en tant que brave petit médecin de l'hôpital du quartier, et armé d'un fusil à seringues, vous partez, au péril de votre propre vie, guérir tous les pauvres malades. Mais pour que la partie ne soit pas trop facile, quand même, il va de soi que vous ne rencontrerez pas que des hideux pustulés à chaque coin de rue. Par exemple, si vous croisez un voleur, ce voyou se fera une joie de vous piquer quelques seringues, diminuant par là même vos chances de réussite. Autre exemple, les fameux moustiques dont il fut question quelque part plus haut dans ce même article : ils vous font descendre votre niveau de vie plus vite que le TGV va de Paris à Bourg-la-Reine ! Il va de soi qu'une fois votre niveau de vie à zéro, votre personnage devient complètement fou, et vous perdez une vie.
Fort heureusement, les programmeurs de FIL ne sont pas des insensibles au coeur de pierre ; ils ont prévu divers moyens de récupérer soit des seringues, soit un peu de vitalité : il suffit de guérir certains malades particuliers.
Bref, ça a beau être pavé de bonnes intentions, ça ne va pas très loin. Surtout que, côté technique, FIL a encore des progrès à faire : les scrollings, connaît pas ; les bruitages, complètements nuls ; et l'animation, ça ralentit dès qu'il y a plus de trois sprites à l'écran. Seuls les graphismes sont mignons à regarder et quelquefois drôles (la tronche des contaminés, je vous raconte pas la poilade).
Re-bref, c'est nul, mais ça dégage un petit charme inexplicable.

Docteur Septh

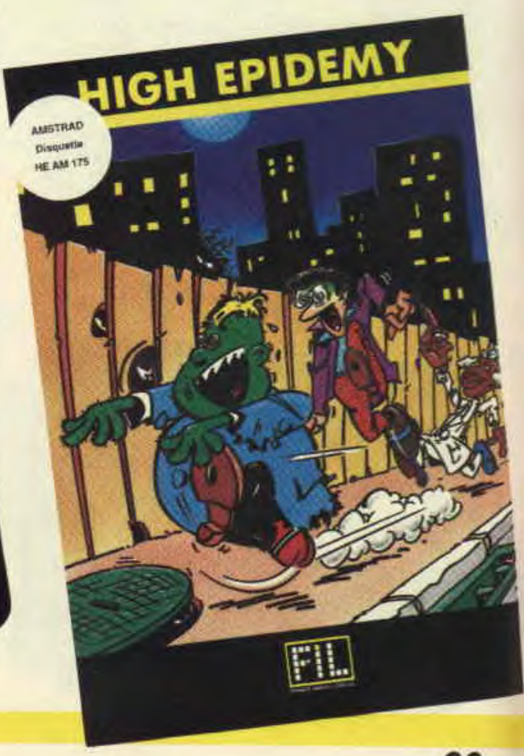
HIGH EPIDEMY de FIL
K7 : 119 F
Disk : 159 F





Graphisme:	3/4
Son:	1/4
Animation:	1/4
Difficulté:	2/4
Richesse:	2/4
Scénario:	1/4
Ergonomie:	3/4
Notice:	2/4
Longévité:	3/4
Rhaa/Lovely:	3/4
Note:	10/20

50%

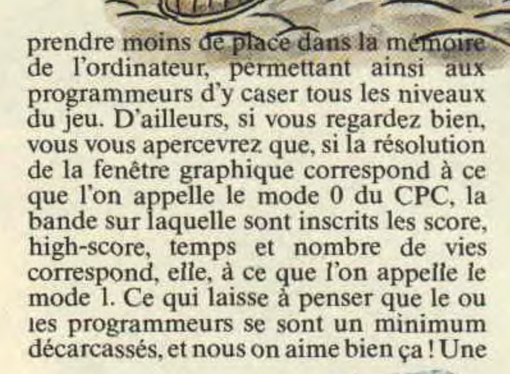


THE GREAT GIANA SISTERS

Lorsque vous verrez THE GREAT GIANA SISTERS, vous lui trouverez un air de déjà vu. Effectivement, le principe en est entièrement pompé sur Super Mario Bross, un super jeu d'arcade. Du coup, THE GREAT GIANA SISTERS est un super jeu d'arcade sur CPC !!!!

J'ai oublié le scénario du jeu ; c'est pas grave, il faut parcourir trente-deux niveaux de jeu (oui trente-deux !!!!! je répète : 32, trente-deux, deux fois seize, trois fois moins que l'âge de Line Renaud). Vous collectez, lors de vos passages, des diamants bleus hyper mignons et devez donner des coups de boule dans des briques pour récupérer des petites baballes. De temps à autre, vous aurez l'occasion de vous transformer en petite punkette complètement adorableuuuuuuu !! Ne cherchez pas à comprendre quoi que ce soit ; le tout est d'avancer le plus vite possible (cent secondes par niveau) et de collecter le maximum de diamants et de balles.

Graphiquement, c'est très réussi : le jeu est dans le mode basse résolution du CPC avec seize couleurs. L'écran de jeu a été reformaté ; ainsi, la fenêtre graphique est plus petite mais offre l'avantage de prendre moins de place dans la mémoire de l'ordinateur, permettant ainsi aux programmeurs d'y caser tous les niveaux du jeu. D'ailleurs, si vous regardez bien, vous vous apercevrez que, si la résolution de la fenêtre graphique correspond à ce que l'on appelle le mode 0 du CPC, la bande sur laquelle sont inscrits les score, high-score, temps et nombre de vies correspond, elle, à ce que l'on appelle le mode 1. Ce qui laisse à penser que le ou les programmeurs se sont un minimum décarcassés, et nous on aime bien ça ! Une



preuve supplémentaire du soin apporté à la réalisation de ce jeu : quand on appuie sur la touche P (comme Pause), tout le contour de l'écran (le border) est rempli de bandes de couleur scrollant vers le haut ; effet sympa garanti !

Les monstres sont particulièrement réussis et presque adorables. Nous trouvons des sortes de hiboux verts, des abeilles, des poissons carnivores, et d'autres encore plus marrants mais indescriptibles !!! Ah si, à la fin de certains niveaux, il y a un dragon vert ailé superbement animé ; ça, ça m'a 'achement plu !!



Les décors sont... super !!! Ils sont de deux types : des décors extérieurs, superbes, avec notamment des champignons plus vrais que nature, de l'eau qui bouge, des arbres tout mignons, etc. On trouve aussi des décors souterrains à dominante de briques colorées.

Et l animation ? Elle est correcte ; le plus attrayant étant le scrolling horizontal qui affiche les décors au rythme de votre progression, et non écran par écran comme c'est le cas de nombreux jeux de ce type. La fifille que l'on dirige est tout à fait maniable (oui, je sais, ça ne se dit pas qu'une fille est maniable, ça fait mauvais genre...). Ma préference va pour les commandes au clavier (redéfinissables).

Le coktail de tout cela nous donne un jeu particulièrement prenant ; on tombe très vite sous le charme et on en redemande !! Bien réalisé, captivant, d'une difficulté croissante, THE GREAT GIANA SISTERS devrait plaire aux petits comme aux grands, aux gros comme aux minces, aux filles comme aux garçons. C'est là un jeu dont on ne peut plus se passer une fois que l'on y a touché. Si par hasard je viens chez vous un jour et que je ne vois pas ce soft sur vos étagères, je vous considérerai comme une personne nulle et peu intéressante !!

Allez, au début j'avais mis 15 sur 20 comme note ; finalement, je monte à 18, c'est vraiment trop bien !!

Robby qui aime la punkette !

THE GREAT GIANA SISTERS
de RAINBOW ARTS
Distribué par US GOLD
K7 : 95 F
DISK : 145 F



Graphisme:	3/4
Son:	0/4
Animation:	3/4
Difficulté:	4/4
Richesse:	3/4
Scénario:	3/4
Ergonomie:	4/4
Notice:	3/4
Longévité:	3/4
Rhaa/Lovely:	4/4
	15

Note:
+ 3 (pour la réalisation)
= 18/20

90%



1943

Après le très médiocre 1942, voici, deux ans plus tard, 1943 (réfléchissez bien, cette phrase est marrante !). Le soft est très largement au-dessus de son prédécesseur. Vous verrez que, dans deux ans, 1944 nous étonnera carrément !!!



En attendant 1945 et le retour de la paix dans le monde, mitraillons et bombardons joyeusement avec le soft que je vous présente ici. Et je peux vous en parler puisque j'y ai joué au moins 1 946 fois. Je vous écris ces quelques lignes avant d'y retourner pour la 1 947ème. Bien que j'aie eu au moins 1 948 demandes de pokes pour le jeu qui précéda celui-ci, je me refuse à en reparler. Je le trouvais sans grand intérêt, à cause de ses sprites trop petits et de ses couleurs mal choisies.

Les programmeurs de Probe Software n'y sont pas allés par 1 949 chemins, et l'adaptation de ce tchactchac-poumpoum (traduction officieuse de Shoot them up) prouve que nous pouvons encore attendre des jeux d'arcade de qualité sur nos CPC. En 1 950 et quelques mots, voici ce qui vous attend si vous achetez ce soft de GO ! ; de toute manière je vous le répéterai 1 951 fois s'il le faut, vous devez avoir ce game dans votre logithèque. Vous allez me dire que vous possédez déjà 1 952 softs du même genre ! Mais qu'à cela ne tienne, si achetez un 1 953ème jeu d'arcade vous à scrolling vertical (genre Light Force ou Xevious), ce doit être celui-là.

Le jeu n'est pas en 1 954 couleurs, non, les seize couleurs du mode basse résolution du CPC suffisent amplement à le rendre agréable à l'œil. Côté animation, nous avons droit à, au moins, 1 955 sprites !! Vous dirigez, au joystick ou au clavier, un chasseur-bombardier au-dessus d'un paysage (essentiellement la mer) qui défile vers le bas en scrolling vertical. Viennent à votre rencontre des chasseurs ennemis, par escadrille de trois dans un premier temps. Là, il n'y a pas 1 956 manières de s'en sortir, il faut tirer, et plutôt 1 957 fois qu'une, si vous voulez sauver votre peau. Après avoir descendu environ 1 958 avions, vous commencez à piger la tactique de l'ennemi : quelques escadrilles foncent sur vous ; il faut les cribler de balles lors de cette approche car, sinon, ils repartiront dans un superbe looping en vous lâchant une dernière volée de plomb nippon. Heureusement, un système d'options permet de customiser votre avion ; pour cela, il faut décimer l'escadrille d'avions rouges qui se pointe de temps en temps : alors un POW s'affiche sur l'écran ; si vous le prenez, les dégâts subis par votre avion disparaîtront ; si vous lui tirez dedans, des options défileront (tir multiple, super-bombe, aide de deux chasseurs pour augmenter votre puissance de feu). Y'a pas 1 959 options, mais c'est largement suffisant. Mais vous n'êtes pas encore au bout de vos surprises ; effectivement, deux joueurs peuvent jouer simultanément à l'écran sans ralentir l'ensemble du jeu !!!! Alors là, 1 960 fois bravo ! Enfin, quand vous saurez que pendant tout le jeu une musique entraînante vous accompagne, vous aurez 1 961 raisons de craquer. Si vous avez perdu 1 962 pièces de cinq balles dans le jeu d'arcade, et même si vous habitez à 1 963 kilomètres du premier magasin de jeux, vous devez acquérir ce soft de très bonne facture. Et puis, vous n'aurez pas 1 964 francs à débourser... Bon allez, 1 965 bisous baveux et à la prochaine.

Robby né en 1966



1943 de GO !
K7 : 95 F
Disk : 145 F

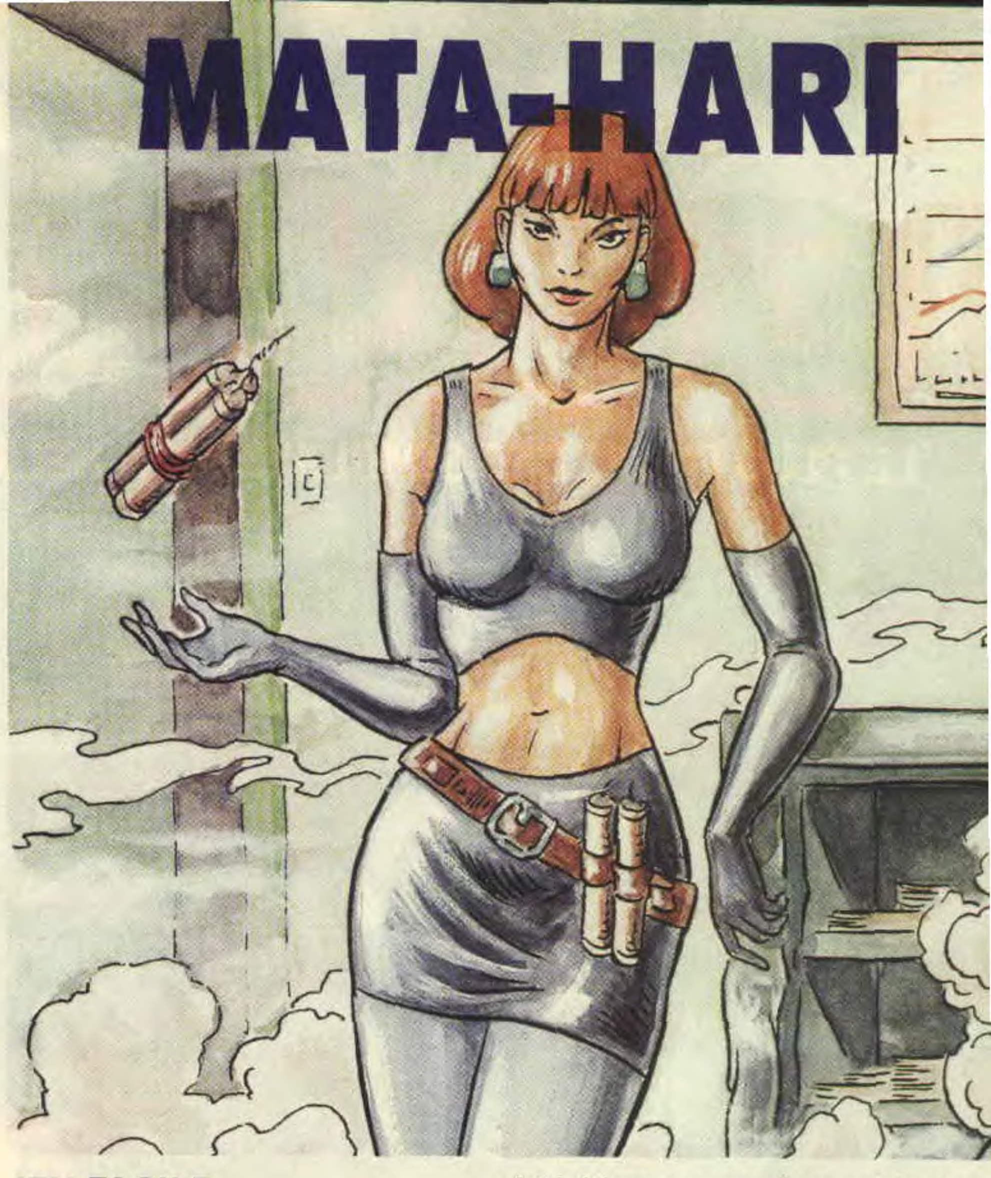
Graphisme:	3/4
Son:	3/4
Animation:	2/4
Difficulté:	2/4
Richesse:	2/4
Scénario:	2/4
Ergonomie:	3/4
Notice:	4/4
Longévité:	3/4
Rhaa/Lovely:	3/4
Note:	14/20

70%



MATA-HARI

L'auteur des aventures de Billy la banlieue récidive !!! Jean-Philippe Biscay, c'est son nom, nous a concocté un petit jeu d'arcade-aventures mignon tout plein dont le personnage principal est une petite blonde craquante !



Contrairement au deux Billy, MATA-HARI est entièrement en mode graphique moyenne résolution. Vous dirigez une jolie blonde dans un immeuble vu en coupe. Le but du jeu est de retrouver un agent double qui est, bien sûr, au dernier étage du bâtiment. Les graphismes sont clairs et les personnages du jeu sont particulièrement bien dessinés et bien animés.
On accède aux étages supérieurs de l'immeuble grâce à un ascenseur. Mais pour pouvoir atteindre un nouvel étage, il faut auparavant trouver des disquettes, lesquelles sont enfermées dans des coffres-forts, qui sont eux-mêmes verrouillés. Il faut donc faire sauter ces coffres-forts grâce aux bâtons de dynamite que l'on peut trouver dans le jeu. Mais des portes fermées électroniquement empêchent l'accès à certaines pièces. On obtient les codes en menaçant, arme au poing, les personnages rencontrés dans l'immeuble. Ces codes seront frappés sur le pavé numérique du CPC et actionneront l'ouverture des portes. Certaines pièces sont gardées par des hommes armés qu'il faudra occire en leur tirant dessus. Autre danger, des robots et des systèmes de protection électroniques seront éliminés par des coups de feu ou évités en marchant à quatre pattes (dans une position qui aurait dû être, à mon avis, réutilisée à la fin du jeu).
Si par malheur notre espionne était touchée par une balle ennemie ou par un dispositif de protection, elle serait envoyée à l'hôpital, où elle devrait affronter l'infirmier chef dans un duel au corps à corps pour continuer son aventure.



JEU FACILE

Pour être franc, il m'a fallu trois quarts d'heure pour arriver à la fin de MATA-HARI. Une fin de jeu mignonne et "un peu téléphonée", mais je ne vous la révélerai pas ici. Pour moi, ce jeu n'aurait pas dû s'appeler MATA-HARI. C'est essayer de donner un scénario à un jeu qui n'en a pas vraiment. A l'époque de la Mata-Hari dont les livres d'histoire racontent l'existence, les ordinateurs n'existaient pas, pas plus que les lecteurs de disquette dans les ascenseurs. Vous allez dire que je chipote pour pas grand-chose, n'empêche que moi j'aurais plutôt appelé ça Drôles de Dames, mais il aurait fallu deux nanas en plus. Alors Cagney et Lacey, mais il aurait fallu une grosse de plus. Bon, disons Super Jaimie, alors !!

ON VEUT UNE SUITE !!

Vous vous dites, au regard de la note que nous avons donnée à ce jeu, qu'il ne doit pas être bien terrible. Effectivement, ce n'est pas le logiciel de l'année ; n'empêche que chez nous on préfère un petit soft sympa comme MATA-HARI plutôt qu'une espèce de conversion d'un jeu d'arcade complètement foireuse. MATA-HARI est un jeu créé par un possesseur de CPC pour le CPC. Et lorsque l'on s'aperçoit que l'on a pris beaucoup de plaisir à jouer avec ce soft, on ne regrette qu'une chose, c'est que l'immeuble à explorer n'ait pas quatre ou cinq étages de plus.

Robby qui attend Mata-Hari II ou le fils de Mata-Hari.

MATA-HARI de LORICIELS
K7 : 149 F
Disk : 199 F

Graphisme :	3/4
Son :	1/4
Animation :	3/4
Difficulté :	2/4
Richesse :	2/4
Scénario :	1/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	2/4
Longévité :	2/4
Rhaa/lovely :	3/4
Note :	11/20

55%



LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X

SCOOP !!!!! A tous ceux qui n'y croyaient pas, à tous ceux dont le cerveau trop étroit ne laissait pas de place aux rêves et à la beauté, moi, Miss X, j'annonce que je serai présente le samedi 5 novembre sur le stand d'Amstrad Cent Pour Cent, lors d'Amstrad Expo, porte de Versailles. Je veux dire que vous pourrez me voir, me parler, me poser des questions, me prendre en photo ou m'offrir des fleurs (celui qui osera aura droit à un super cadeau). Mais attention, rien ne sera simple, attendez-vous à des surprises. Le temps de l'anonymat de Miss X est terminé. Venez et vous verrez...

Miss X



Chère Miss X,
Je t'écris pour vous féliciter, toi et ton équipe, car **Amstrad Cent Pour Cent** *est bien le premier journal informatique qui réussit à me faire rire et à me divertir sans me prendre la tête avec des conneries... Pourtant, j'en ai lu des canards, mais comme le tien, pardon, comme le mien, jamais.* **Amstrad Cent Pour Cent** *est vraiment HYPER EXTRA SUPER GENIAL !!!*
Si je t'écris, c'est pour avoir un petit renseignement : j'adore la B.D. qui se trouve en fin de journal. Je sais que c'est Max qui la dessine... Miss X, pourrais-tu user de ton charme auprès de lui pour qu'il me fasse un petit dessin pour moi tout seul. Je t'en serais très reconnaissant. Si tu fais cela pour moi, je promets de ne plus dire de gros mots et de faire ma prière tous les soirs...
Voilà, j'ai fait le pari avec un copain que tu me répondrais ou que tu publierais ma lettre ... Sinon, j'ai perdu la face. Si cela t'arrange, je peux offrir les timbres ; si ça ne suffit pas, je peux affronter Sined en combat singulier (à la hache ou au pistolet, c'est lui qui choisira), ou alors je peux écouter 243 fois le dernier 33 tours de Mireille Mathieu.
Allez, je te quitte, en espérant que tu répondras à ma lettre.
Je t'embrasse très fort.

Olivier de l'Hay-les-Roses

Cher Olivier, Max est en vacances et il va falloir que tu attendes un peu pour ton dessin dédicacé. De toute façon, je n'userai pas de mes charmes pour le convaincre. Je n'use jamais de mes charmes, je suis charmante, et Max est tellement gentil qu'il se fera un plaisir de t'offrir ce dessin à toi, et à toi seulement, puisque tu es le premier à l'avoir demandé. Je t'embrasse.

Miss X

Whaou !! Cent pour cent branchée, votre revue. Ca fait presque un an que j'ai mon CPC et je ne connaissais même pas **Amstrad Cent Pour Cent** *(honte à moi). Mais je compte bien me rattraper : je m'abonne pour un an à votre revue pas comme les autres (elle assure un Max). J'ai acheté pas mal de bouquins avant d'arriver sur le* **Cent Pour Cent** *; c'est bien le meilleur de tous, et je pense que tous ceux qui y sont fidèles sont tout à fait d'accord avec moi. Je tire mon chapeau à la rédaction car ils ne doivent pas chômer. Les conseils que vous nous donnez sont formidables. Je trouve génial de pouvoir dialoguer avec vous dans un langage super cool (c'est ça, la plus grande différence avec les autres bouquins). Enfin, j'abrège car on pourrait faire tout un discours en vantant vos mérites.*
Grosses bises sans arrière-pensées...

Sébastien de Suze-la-Rousse

Encore une lettre qui nous fleurit de mille compliments. 90 % de vos envois ne sont que de longues énumérations d'adjectifs plus élogieux les uns que les autres. OK, ça nous fait plaisir, mais je ne peux pas publier que ça. Alors creusez-vous la cervelle, envoyez-moi des propositions pour de nouvelles rubriques, racontez-moi des histoires drôles ou émouvantes, bref étonnez-moi !

Miss X

Salut Miss X !
Depuis que je lis des magazines (et j'en ai lu de toutes sortes (informatique, cinéma, de... heu... etc. quoi !), je n'ai jamais, mais alors jamais, pris la plume pour dire quoi que ce soit. Je vous écris en plus pour vous féliciter : dessins ? déments ! Articles ? fantastiques ! Photos ? superbes (à quand la tienne, la plus belle ?). Maintenant que je vous ai bien passé la brosse à reluire, passons aux choses sérieuses :
1) Pourquoi, au lieu d'un grand listing, ne pas en publier deux ou même quatre plus courts ?
2) L'idée du poster est bonne, mais pourquoi ne pas en publier un représentant chaque mois la plus belle jaquette de jeu du mois ?
3) Pourquoi ne pas faire une rubrique spécial débutant sur le Basic ? Les premiers pas, le premier surtout, le plus dur.
4) Pourquoi ne pas faire un dossier sur les métiers de l'informatique ?... Pourquoi ? Pourquoi ?...
Miss X, tant que tu n'auras pas publié ta photo, il y aura des pessimistes qui te croiront belle comme une éruption d'eczéma, alors publie-la vite, que tu leur rabattes le caquet à ces cuistres... Allez, je te fais de gros mimis.

Simon

Cher Simon, voici les réponses à tes questions :
1) Bien vu, car Sined est déjà en train de vous préparer ce genre de listings courts qui tiennent sur une page et qui ne sont pas trop longs à taper.
2) Ouvre *Amstrad Cent Pour Cent* au milieu et tu vas avoir une drôle de surprise.
3) Ce n'est pas prévu pour l'instant, tu devras te contenter de l'initiation à l'assembleur.
4) On a déjà parlé des métiers de l'informatique (*Amstrad Cent Pour Cent* numéro 6, pages 32 et 33) ; l'idée est bonne et vous aurez droit à d'autes reportages... Salut.

Miss X



Et un nouveau courrier des lecteurs, un ! Que dire de plus ? Beuh, rien, si ce n'est : tous à vos plumes !

EINSTEIN QUE DEUX



Je m'appelle Olivier et je trouve votre magazine HYPERGENIAL ! (Et je mesure mes mots !) Pourriez-vous répondre à quelques questions ? (Pitiéééé !!!)
- Est-il possible, avec le CPM 2.2 (sur CPC 6128), d'apposer une protection sur disquette enregistrée ? Si oui, comment ?
- Quel est l'âge minimal pour être testeur (comme Adrian Curry) et comment l'être ? (qui contacter, où, etc.)
- Sauriez-vous m'expliquer les fonctions les plus importantes de l'Advanced OCP Art Studio ? (Je piétine , Gniaaa !)
- Parlant graphique, qu'est-ce que le "masquage" ?
En espérant que vous pourrez éclaircir ces points noirs, merci, merci et LONGUE VIE à Amstrad Cent Pour Cent !!!
O. Hanquet, Juslenville.

Salut jeune homme ! Si je peux répondre à quelques questions ? Sûr, je peux. Si si. Pardon ? Oui oui, les voilà, les réponses, pfff... Peut même plus essayer de faire de l'humour, je vous jure... Soit, pour répondre à ta première question, non. Non, on ne peut pas facilement apposer de protection en CPM 2.2. Par contre il est possible de réaliser cette opération en CPM 3.0, mais le système est assez laborieux, et dépasse largement le cadre du cette rubrique. En ce qui concerne la profession testeur, tu n'as peut-être pas très bien lu l'article qui y a été consacré : il n'existe pas d'équivalence en France pour ce job qui intéresse tous les fainéants et passionnés d'arcade que nous sommes. Dommage, hein ? Bin vi, nous verrons dans quelques années, qui sait... Pour ajouter à ton malheur, je ferai pour ta troisième question la même réponse que pour la première : Advanced OCP Art Studio est un sujet trop vaste pour être traité ici... Et comme je préfère de loin les questions précises, dans le style de celle qui clôture ta lettre, c'est à celle-là que je réponds. Je supposerai, avant tout, que tu parles de masquage sous OCP, parce que le masquage du Minitel, par exemple, ça n'a rien à voir. Donc, ce qui est appelé

VAUT MIEUX TU L'AURAS

masquage sous OCP est simplement la possibilité d'utiliser une couleur transparente. Si, par exemple, tu décides de redéfinir un pinceau (brush), tu peux fort bien envisager de le faire plus petit que ce que te propose The OCP. L'inconvénient alors, c'est que les points que tu n'auras pas colorés apparaîtront quand même à l'écran (en général dans la couleur de fond). Ce qui, vous en conviendrez tous, est assez gênant. Et donc, pour pallier cet inconvénient, le gentil Mr Rainbird (cui-cui) fournit une couleur transparente, à placer aux endroits que tu ne désires pas voir colorés. Ainsi, lorsque tu dessineras avec ton pinceau, seul ton motif s'affichera, même s'il n'est pas carré. Pour parler clairement, tout ce qui est défini en couleur transparente n'altère pas l'écran. Et pour t'y retrouver, cette couleur se nomme T dans le sous-menu Pattern Editor. Voilà Monseigneur, au revoir et à bientôt !

Je possède un CPC 6128 et je désire acquérir le logiciel dBase II, mais, pour cela, ai-je besoin d'une extension mémoire ? Salut et merci d'avance !

Christophe

Bonjour Christophe ! La réponse est simple : non. Il n'est pas besoin d'une extension mémoire ; cependant, compte tenu de la taille du programme, celle-ci peut s'avérer un outil supplémentaire bien agréable. Et à tous ceux qui s'intéressent à ce logiciel, je rappelle qu'un CPC 6128 est indispensable à dBase II, puisqu'il fonctionne sous CPM 3.0 (CPM Plus).

Je vous écris parce que j'ai un problème (NDR : tiens donc ?) avec mon ordinateur Amstrad CPC 464. Je l'ai acheté voilà six mois environ. Mon problème, c'est que je ne peux pas faire des puissances. Sur le guide de l'utilisateur, il est précisé que c'est le symbole "flèche en haut", en dessous de celui de la livre, mais, sur le clavier, ce dernier ne figure pas. Je voudrais que vous m'aidiez en me disant ce qu'il faut faire. En attente d'une réponse favorable, veuillez, Madame, Monsieur, recevoir mes salutations distinguées.

M. Juan Mendez

Voilà, Monsieur, un problème assez courant, et dont nous faisons régulièrement le rappel. Le changement de clavier sur les CPC est à la base de ce rappel. En effet, les premières machines importées d'Angleterre possédaient, ce qui semble logique, un clavier aux normes anglaises. Mais devant le succès remporté par sa gamme dans les années qui suivirent, Amstrad a jugé bon de pourvoir les CPC d'un clavier répondant aux normes françaises, avec une gravure de touches différente. Malheureusement, il semble que le manuel se réfère toujours aux anciens claviers. Et donc, le signe désigant l'élévation à la puissance se trouve aujourd'hui être l'accent circonflexe ( ), placé au-dessous d'un symbole représentant une barre verticale coupée par le milieu. Pour élever par exemple 2 à la puissance 7, il vous suffit de taper 2 7 et le tour est joué... Simple ! Au revoir et bons calculs...

Monsieur,
Je désire vous manifester la tristesse ressentie devant la page de votre magazine de septembre présentant un certain logiciel, qui, lui, n'est pas de votre fait.
L'appellation (le Messie) a été choisie bien à la légère. Je suis d'accord avec vous sur ce point, mais pour des raisons différentes. Parce que ce titre évoque un domaine infiniment plus sérieux.
Nombreuses vont être les personnes regrettant que soit si complaisamment étalé dans vos pages un parallèle ironique et qui dénote une bien grande méconnaissance de Dieu.
Dois-je conseiller à mes enfants d'éviter désormais l'achat de votre magazine, ou puis-je espérer ne plus avoir à le regretter ? Je le souhaite.
Salutations attristées,

M. G. Kaigre

Sans commentaire.

Bonjour à toute la rédaction. J'aimerais connaître, si c'est possible, le nom des logiciels qui ont servi à la conception des images de la page 87 du numéro de juillet. Et je suis sur le point de m'acheter un synthétiseur vocal pour mon 6128. Pourriez-vous me renseigner sur le choix à faire et sur le fonctionnement d'un synthé ? Merci.

Thomas Sicot

Il est tout à fait possible de donner une réponse à ta première question. Et avec un peu de chance, une réponse aussi à la deuxième. Alors... heureux ? Hum, bref ; disons que, de manière générale, les dessins qui sont envoyés sont créés avec The OCP Advanced Art Studio, dont les louanges ne sont plus à faire. Ce n'est pas le seul utilitaire graphique du CPC, mais 90 % des images reçues au canard sont faites sous cet utilitaire. En ce qui concerne le synthétiseur vocal, plusieurs solutions s'offrent à toi. Il en existe une grande quantité en Angleterre, avec évidemment un problème de poids : ils ne parlent que dans la langue de Shakespeare. Je ne te les conseille donc pas, par contre et en revanche, technimusique commercialise un très bon synthétiseur vocal. Basé sur des commandes RSX, il se gère par addition de phonèmes, te permettant ainsi de créer n'importe quels mots ou sons. Il coûte 545 F TTC, et tu peux le commander à Technimusique, centre commercial de la rue Fontaine-du-Bac, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73 26 21 04.

Chère Miss X (NDR : raté !), je ne vais pas m'attarder sur d'ultimes compliments concernant ce magazine car je pense qu'ils ont tous été déjà donnés. Je vous pose une question sur le téléchargement, en espérant que vous pourrez me renseigner : dans le dépliant sur le téléchargement, on parle de logiciels vendus et loués, je comprends le sens mais combien de logiciels peut-on transférer sur disquette ? Sont-ils en majorité ? Je vous remercie d'avance de publier ma lettre pour apporter des réponses à mes questions. Bon, grosses bises et bonne continuation.

Michaël Duchene

Vous voudrez bien m'excuser très cher, car comme vous avez dû le noter, je n'ai pas passé l'intégralité de votre missive. J'essaie en effet de prendre au maximum les questions susceptibles d'intéresser le plus grand nombre d'entre vous... Cela dit, votre question sur le téléchargement tombe à pic, et je m'empresse donc d'y répondre. Plus de 170 jeux sont actuellement disponibles sur Amcharge. Sur ce total, environ 75 % des jeux (peut-être un peu plus) peuvent être achetés, c'est-à-dire sauvegardés sur disquette et utilisés autant de fois que vous le désirerez. Voilà qui répond à votre question, non ?
Mesdames, Mesdemoiselles, Messieurs, au revoir et à bientôt pour un nouveau courrier des lecteurs !

Frank Einstein



POKES AU



Il était 22 h 47 et, pour une fois que j'arrivais à me coucher tôt, c'est avec délices que je me glissai sous ma couette rouge et blanc à carreaux. Je réglai l'alarme au réveil pour 22 h 46 le lendemain soir ! Nous étions le vendredi 9 septembre de l'an de grâce 1988 et demain j'allais pouvoir faire le grasse matinée.

DORMIR...

- DRRRRIIIIIIINNNNNNG !!!!!!!!!!!!!!!
(On appelle ça de l'agression auditive.)
La première chaussure passa 3 centimètres trop à gauche du téléphone. La seconde rebondit sur le vase de Chine (héritage de mon grand-père qui le ramena de Pékin en 1932) et atterrit sur le crâne de Marylou, qui détala comme un lapin en miaulant à tout-va.
La dix-huitième sonnerie fut celle qui me décida à sortir la tête de sous mon oreiller. Je maudissais déjà l'inspecteur Budget, habitué à me réveiller alors que je n'aspire qu'à dormir.
- Allô Robby ?
- Ouais ?!
-Robby d'*Amstrad Cent pour Cent* ?
-Ouais, ouais ?!
-Robby d'*Amstrad Cent pour Cent* de Média Système Edition ?
- Ouais, ouais, ouais ?!
- Ici Saturax du Caca !
- Ah ouais, vous êtes scatophile ou quoi ?
- Mais non bananeuuu !! Tu ne te souviens pas de l'île ?
- Heu... Ah ouais, je vois...
- Bon, rendez-vous dans dix minutes devant le lion de Denfert. Equipe-toi d'une paire de bottes en caoutchouc et d'une lampe torche.
- Hé, une minute, là, je...
- CLIC ! Bip... bip... bip...

SORTIR...

Ca y est, dans quoi me voilà barré, moi, encore ? Font suer, c'est pas une heure pour réveiller les honnêtes journaleux, ça. Et pourquoi que j'devrais mettre des bottes en plastoc ? Et pourquoi une lampe torche ? On va faire un casse dans une poissonnerie ou quoi ? Bon, j'vais bien voir...
Heureusement que je n'habite pas trop loin de la place Denfert-Rochereau. J'y suis allé à pinces et, avec mes belles bottes vertes, j'avais un look qui ne passait pas inaperçu.

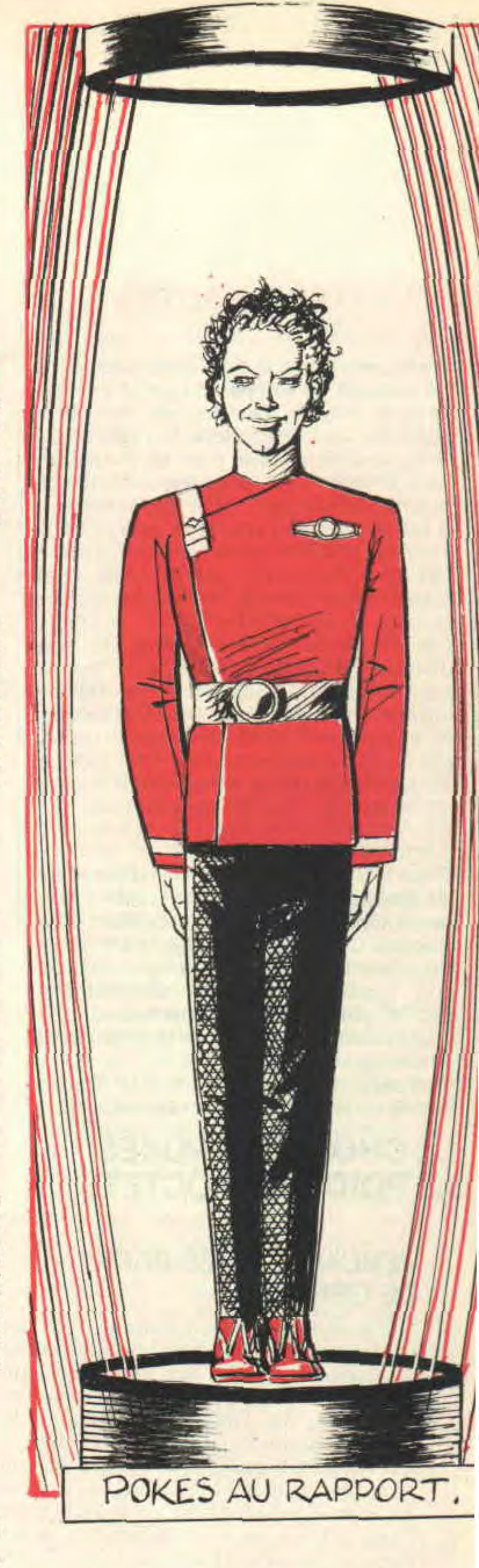
J'arrive sur les lieux et... rien ! Pas un chat !! Comme un abruti, je me suis fait avoir bêtement ; quand je ne suis pas réveillé, on me ferait gober n'importe quoi !!! Quelle poisse !! J'avise la bouche de métro la plus proche lorsque... la roue avant d'un scooter rouge de marque Peugeot (dès quatorze ans, chez votre concessionnaire Peugeot le plus proche, un constructeur sort ses griffes, Rooooaaar !!!) s'arrête à environ 2 centimètres de mon pied gauche !!
- Salut Robby, tu montes, on est déjà en retard !!
- Heu...

Le temps d'hésiter le quart d'une fraction de demi-seconde et me voilà en train de rouler à plus de 50 kilomètres-heures dans les rues de Paris. Bien sûr, assis derrière mon chauffeur, je ne puis le reconnaître à cause de l'intégralité de son casque.
Direction porte d'Orléans, nous n'allons pas bien loin et nous arrêtons au-dessus d'une voie de chemin de fer désaffectée. Il s'agit de l'ancienne ligne qui faisait le tour de Paris. Le scooter est rapidement attaché à un poteau d'interdiction de stationner. Mon acolyte, apparemment habitué du coin, ouvre une vieille grille complètement rouillée qui donne sur un chemin descendant vers la voie ferrée.
- Allume ta torche Robby !!
- Ha ?! Et on descend sur la voie ?
- Ouais, grouille-toi !!
Aussitôt dit, aussitôt fait !! Nous marchons depuis cinq minutes à peine lorsque, au loin, d'autres lueurs de torches apparaissent. Nous nous arrêtons sous un pont où déjà un groupe d'ombres semblent être affairées à... s'enfoncer dans un trou !!!!
- Hé là ?! Qu'est-ce que c'est que ce plan-là !!!
- T'inquiète Robby, on va faire un petit tour dans les catacombes, c'est pas méchant.
- Chuis pas spéléologue moi, les mecs !!
- Aller magne-toi, on va arriver en retard à la plage.
A la plage ? Que voulait-il dire ? On s'enfonçait sous terre et il me parlait de plage. Vraiment étranges ces gens du Caca (je rappelle pour les ignares qu'il s'agit du Cercle actif des crackers sur Amstrad) ; mais maintenant que j'étais cracker stagiaire agréé, il me fallait assister à toutes leurs réunions. Pendant une dizaine de minutes nous avons marché, courbés dans des couloirs taillés à même la pierre, en passant péniblement deux ou trois chattières... Pour arriver enfin dans une salle assez vaste, basse de plafond, copieusement graffitée et dont la principale caractéristique est son sol sablonneux comme une plage de l'Atlantique ou presque.
Sur une paroi, on pouvait lire en lettres énormes et fraîchement peintes à la bombe :

LE COIN DU DISCOBOLE

Tout le monde s'assit en cercle ; les hauts menbres du comité directeur du Caca étaient cette fois vêtus de bleus de travail et de bottes montantes, et tous coiffés d'un casque de chantier avec lampe incorporée. On me fit d'ailleurs remarquer que ma tenue n'était pas très "réglementaire".

RAPPORT



TARGET RENEGADE DE IMAGINE

Le bruit se tut soudainement, à la pre mière annonce de Saturax (cet enfoiré qui m'avait réveillé au téléphone !) ; debout devant toute l'assemblée, à la lueur des flammes vacillantes, il annonçait que, en piste 6 et secteur 02, à l'adresse 03CE, mettre B6 au lieu de 35 permettait d'obtenir des vies en infinité.

Reprenant son souffle un court instant, il continuait sur sa lancée en disant que, en piste 6 et secteur 05, à l'adresse 023E, il suffisait de mettre 00 à la place de 01 pour geler le chronomètre du jeu. Saturax (le pirate qui sature les disquettes, comme il est marqué sur ses cartes de visite) se rassit avec un sourire de satisfaction sous les approbations de l'assemblée.

PREDATOR DE ACTIVISION

Le talentueux Talenton (Jean-marc pour les intimes) prit la parole, non pas pour raconter des idioties comme à son habitude, mais pour dire que, en piste 16 et secteur 86, à l'adresse 01C3, il fallait mettre un 39 à la place du 32 puis aller à la piste 22, secteur 81, à l'adresse 017D, où l'on remplaçait là aussi un 32 par un 39, tout cela pour obtenir l'invulnérabilité dans le jeu.

CYBERNOID DE HEWSON

Et comme le jeune Talenton n'était pas homme à faire les choses à moitié, il remettait ça sur l'excellent Cybernoïd. Là, ça se passait en piste 5 et secteur 14, à l'adresse 009D ; on modifiait dans le code ASCII un =2 par un =8, ensuite il fallait filer en piste 6 et secteur 16 à l'adresse 01CB et modifier dans le code ASCII un =2 par un =8.

Comme d'habitude, tous les menbres du Caca, légèrement bouseux dans cet environnement humide, félicitèrent le jeune Talenton pour sa performance.

RAMPAGES DE ACTIVISION

On fit silence lorsqu'une tête nouvelle prit la parole. La tête en question se présenta comme un des menbres du TB Crackers. Sans embages et sur Rampages, il suffit d'aller en piste 19 et secteur 00 et de remplacer, aux adresses 0112, 0124 et 0136, les 30 trouvés par un 18. Cela permet de rendre les trois monstruosités du jeu complètement invulnérables.

Après une courte délibération il fut décidé à l'unanimité que les TB Crackers étaient dignes d'être membres du Caca.

WONDER BOY DE ACTIVISION

"Un autre, un autre", scandaient les menbres du Caca déchainés. Le TB Crackers annonça alors qu'il nous fallait aller en piste 13 et secteur 00, à l'adresse 02A5, pour y modifier un 35 par un 00 et obtenir ainsi des vies illimitées pour le petit héros du jeu d'Activision.

BUGGY BOY DE ELITE

Encouragé par l'assemblée tout entière, le TB livra sa dernière trouvaille. Il s'agissait de donner du temps infini pour Buggy Boy. Pour ce faire, il fallait partir à la quête de la piste 12 et du secteur C5, et aller en adresse 0062 où l'on modifiait le 01 trouvé par un 00. Cool, ce TB Crackers ; on lui remit d'ailleurs une carte de Cracker stagiaire membre du Caca.

SABRE WULF DE ULTIMATE

"Heu... Excusez-moi, c'est bien ici la réunion de septembre du Caca ?" Un intrus complètement trempé (l'avait dû se vautrer dans une flaque d'eau) s'avança au milieu de l'assemblée. Ses chaussures faisaient "flotcheeu, flotcheuuu". "Voilà, j'm'appelle Alain Massoumipour et j'ai quitté mon île pour vous aider dans Sabre Wulf. Moi, je possède la version de la compilation They Sold A Million." Tout le monde le regardait comme une bête curieuse...

Il continua son discours en affirmant qu'il avait édité le fichier SABPRG.SBF, grâce à l'option Edition fichier du menu Modes de Discology. Ensuite, il avait sélectionné le bloc 5D, était parti à la recherche de l'adresse 01E0, où il avait modifié le 3D trouvé par un 00. Cela lui avait permis d'obtenir des vies infinies dans ce jeu.

L'ARMURE SACREE D'ANTIRIAD DE PALACE SOFTWARE

Les membres du haut comité directeur du Caca, qui n'aimaient pas les intrusions, demandèrent à Alain Massoumipour une seconde bidouille, ce qu'il fit avec joie.

Sur la disquette orginale d'Antiriad, en allant en piste 20 et secteur 88, à l'adresse 001A, et en modifiant le B7 trouvé par un 00, on devenait carrément immortel. Tels furent les derniers mots d'Alain, qui furent accueillis avec moult applaudissments.

Pas d'lézards, Alain Mamoussi.. Heu... Mapoumissour... Heu... Enfin Alain, quoi !!! Bin, il est menbre du Caca, now !!

POKES AU

SPLIT PERSONNALITIES DE DOMARK

Il commençait à se faire tard, mais dans les catas on ne voit pas le jour se lever ou la nuit tomber. Un des menbres déjà accrédité du Caca se leva. Il s'agissait de Bananou, bien connu pour ses bidouilles sous Disco. Ainsi, pour avoir du temps infini dans Slip heu... Split Personnalities, il fallait aller en piste 10 et secteur 04, à l'adresse 01AE, et remplacer le C2 trouvé par un C3. Ensuite, aller en piste 10 et secteur 05, à l'adresse 00E4, et remplacer là aussi un C2 par un C3.

Ca, c'était le premier point de son discours ; il annonça qu'il avait trouvé aussi la solution pour obtenir des vies en infinité. Ca se passait en piste 9 et secteur 07, à l'adresse 0120, où on modifiait un 3A par un 3E. Ensuite en piste 10 et secteur 05, à l'adresse 00B0, on modifiait encore un 3A par un 3E et le tour était joué.

METROCROSS DE NAMCO

C'est le TB Cracker, très fier d'avoir été accepté au sein du Caca, qui récidiva avec une invincibilité pour le scrollant Metrocross. Ca se passait quelque part vers la piste 26 et le secteur 42, à l'adresse 0131, où l'on modifiait la suite hexadécimale BE5757 par 949D26. Sur cette bidouille de grande classe, on décida de se restaurer et de changer de salle.

Il paraît que qu'on allait à la salle Z pour la suite de la réunion où devait avoir lieu...

LE CHOIX DES POKES LE POIDS DES OCTETS

KARNOV DE ELECTRIC DREAMS

Lors de la dernière réunion du Caca, j'avais sauvé ma peau en donnant des bidouilles pour la version disquette de ce jeu. Un certain Aldo Reset sauva la sienne en donnant des pokes pour la version cassette du même jeu. Cependant, il n'obtint pas de devenir menbre du Caca, pour usurpation et utilisation du pseudonyme d'un grand cracker parmi les grands. C'est qu'on ne rigole pas toujours dans les réunions du Caca.

```
10 ' KARNOV K7 100%
20 ' par Aldo Reset (c) 15/08/88
30 MODE 2
40 MEMORY 12287
50 PRINT CHR$(7);"LOADING...":LOAD "!"
60 CLS:INPUT "Combien voulez-vous de vie
s (0-255) ?",A
70 PRINT:INPUT "A quel niveau voulez-vou
s commencer (1-10) ?",B
80 POKE 12367,195:POKE 12368,86:POKE 123
69,49
90 FOR X=12630 TO 12666:READ A:POKE X,A:
NEXT
100 DATA 62,255,50,103,64,33,93,64,17,94
,64,1,8,0,54,0,237,176,33,118,49
110 DATA 17,93,64,1,5,0,237,176,195,0,64
,62,2,50,213,0
120 MODE 1:POKE 12631,A:12663,B-1:CALL 1
2288
```

BOULDER DASH III DE MIRRORSOFT

Deux autres petits jeunes se firent remarquer en offrant des vies infines sur Boulder Dash III ; il s'agissait de DJI & PITCH, qui gagnent à être connus, les bougres !!!

```
10 ' BOULDER DASH III DISK 100%
20 ' par DJI & PITCH
30 OPENOUT "DJI":MEMORY &290F:CLOSEOUT
40 LOAD "DASHIII"
50 POKE &4261,0
60 CALL &9936
```

VENOM STRIKES BACK DE GREMLIN

Une longue procession se dirigea dans les couloirs parfois très bas des catacombes de Paris. On passa pas loin de ce qui servait de locaux aux FFI (Forces françaises de l'intérieur) pendant la dernière guerre mondiale. C'était aussi là que les membres du Caca se réunissaient en temps normal. Mais les locaux avaient été murés par décision de la mairie de Paris ; aussi, nous continuâmes notre chemin jusqu'à l'humide salle Z, où trônait un grand tableau. Ce dernier fut pris d'assaut par un certain Jean-Luc Le Person, qui désirait entrer dans l'ordre du Caca. A la seule vue du listing qu'il proposait pour la version disquette de Venom Strikes Back, on lui donna d'office une carte de cracker stagiaire.

```
10 ' VENOM STRIKES BACK DISC 100%
20 ' par J-L Le Person
30 ' l'energie, le bouclier, le tir et l
e vol sont illimites
40 MEMORY &2000:MODE 1:BORDER 13:INK 1,0
:INK 0,13
50 FOR N=0 TO 91:READ B$:POKE &A000+N,VA
L("&"+B$):NEXT
60 LOCATE 10,10:PRINT CHR$(7);"IMMORTQLI
TE (O/N)"
70 A$=UPPER$(INKEY$)
80 IF A$<>"O" AND A$<>"N" THEN 70
90 IF A$="O" THEN 110
100 POKE &A045,&18:POKE A046,&12
110 CALL &A03A
120 DATA 21,00,00,22,94,31,22,95,31,22,D
B,31,22,DC,31
130 DATA 22,4C,33,22,4D,33,22,51,33,22,5
2,33,22,2C,3A
140 DATA 22,2D,3A,22,28,42,22,29,42,22,2
D,42,22,2E,42
150 DATA 22,18,3D,22,19,3D,2A,05,01,E9,6
6,C6,07,21,00
160 DATA 01,11,00,00,0E,41,DF,37,A0,11,C
9,00,ED,53,C2
170 DATA 01,21,00,A0,01,37,00,ED,B0,3E,C
3,32,C1,01,C3,00,01
```

RAPPORT

BOUNTY BOB STRIKES BACK

Lorsque le Cracker en sucre se leva, des holà de protestation se firent entendre. Effectivement, de nombreuses personnes avaient eu à se plaindre de ses dernières bidouilles, notamment celles sur Green Beret. Tremblant, le Cracker en sucre essayait de se racheter. On lui ôta sa carte de membre du Caca, et il fut sommé de donner dix bonnes bidouilles avant de pouvoir à nouveau prétendre faire partie de l'élite des crackers sur Amstrad. Dans une atmosphère lourde de reproches, le Cracker en sucre donna des vies infinies pour Bounty Bob Strikes Back (un vieux jeu s'il en est...)

```
10 ' BOUNTY BOB STRIKES BACK K7 100%
20 ' par Le Cracker en Sucre
30 MEMORY &7900:CLS
40 LOAD "!":LOAD "!",&4040
50 A=&A900
60 FOR N=0 TO 51
70 READ D$:POKE A+N,VAL("&"+D$)
80 NEXT N
90 CALL &8716
100 DATA 21,6E,06,36,18,2C,36,05,C3,40,0
0
110 DATA 21,34,BD,36,00,2C,36,B7,C3,04,B
D
120 DATA F3,11,40,00,21,00,BB,01,37,02,D
E
130 DATA F5,C5,78,21,4B,40,36,72,2E,4E,3
6
140 DATA 37,AC,ED,B0,37,C3,2C,BB
```

SABRE WULF DE ULTIMATE

Ce fut le second jeu pour lequel le Cracker en sucre donna des vies infinies. Pas très content de son sort, le Cracker en sucre repartit immédiatement sans attendre la fin de la séance.

Cette seconde réunion des membres du Caca à laquelle j'assistais prenait donc fin. On me proposa de m'emmener dans une autre salle pour prendre part à un banquet, ce que je ne pus refuser. Nous marchâmes donc encore pendant de longues minutes avant d'arriver à Raidos, nom de la vaste salle dans laquelle allait se dérouler le banquet de fin de réunion. Il fut assez pénible d'arriver jusqu'à cette salle, car nous empruntions des couloirs très très bas de plafond nous obligeant à marcher à quatre pattes pendant une cinquantaine de mètres.

```
10 'SABRE WULF K7 100%
20 ' par Le Cracker en Sucre
30 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,9:INK 2
,24:INK 3,6
40 MEMORY 4B63:LOAD "!SABPIC",4B64:CALL
4B64:LOAD "!",4B64
50 FOR S=0 TO 3:INK S,0:NEXT S:LOAD "!",
&C000:POKE &D060,0:CALL &C000
```

Sur place, de charmantes hôtesses nous offrirent des rafraîchissements et des photocopies des bidouilles découvertes dans la nuit, ainsi qu'un tableau représentant tous les membres du Caca. Je me souviens d'une, tout particulièrement ; elle s'appelait Lutine et était vraiment adorable avec toutes ses disquettes trois pouces plein les poches.

J'entr'aperçus Zythoun, menbre du Caca depuis sa création, très occupé à discuter avec le prof ST qui s'était paumé dans la troisième galaxie d'Elite.

Lorsque nous sortîmes des catas, c'était le petit matin, et nous dûmes courir à toutes jambes pour éviter les forces de l'ordre qui nous attendaient. Le taxi que je hélai refusa de me prendre car mes bottes étaient couvertes de gadoue... C'est donc à pied et épuisé que je suis rentré chez moi. Lorsque je me suis réveillé, quinze heures plus tard, je crus avoir rêvé, mais les traces de boue sur le plancher de la maison et le petit mot de la charmante Lutine trouvé dans une poche de mon blouson me confirmèrent que j'étais bien désormais un membre du Caca à part entière.

Rapidement je tiens à faire le point sur certaines choses.

Ce qui se passe dans cette rubrique ne peut en aucun cas être assimilé à du piratage ; les trucs et bidouilles que vous trouvez dans Pokes au rapport ne fonctionnent que sur les versions originales des logiciels mentionnés. Ici, pas de copies ou de déplombages, simplement des aides de jeu permettant d'arriver à la fin d'un soft ou d'obtenir des vies illimitées par exemple.

Autre chose, faut pas me prendre pour un niais, je connais moi aussi les revues anglaises traitant du CPC ; jusqu'à présent, je ne faisais pas trop gaffe aux bidouilles pompées chez les collègues, et quelques bidouilles déjà publiées ailleurs sont passées dans nos colonnes. Vous allez dire que cela ne fait pas de mal et permet de les faire connaître à un plus grand nombre d'entre vous, mais moi je n'aime pas ce principe !!! A partir du mois prochain, les bidouilles originales seront primées pour que les ceusses qui se décarcassent pour cette rubrique soient récompensés ; les autres seront impitoyablement traqués par le Caca.

POKE &ROBBY,255

PIRATES DE MICROPROSE

Décidément, j'allais de surprise en surprise dans cette seconde réunion du Caca. Deux jeunots, R. Chochois et L. Navet, donnèrent une bidouille astucieuse et simple pour Pirates. Cela permet d'arriver dans un port et de toujours trouver soit la flotte au trésor, soit le train argenté.

```
PIRATES DISK 100%
Sur la face 2 de Pirates
Faire LOAD "SEA.BAS"

Transformez la ligne suivante :
3022 IF CC=PEEK(PR-1) THEN PRINT "LA FLOTTE AU TRESOR EST DANS LE
PORT"
par :
3022 CC=PEEK(PR-1):PRINT "LA FLOTTE AU TRESOR EST DANS LE PORT"

Ainsi, dès que vous rentrerez dans un port, la flotte au trésor
s'ytrouvera également. La même opération peut être effectuée pour
le train argenté en ligne 3027.
```

THE DARK SIDE DE INCENTIVE

L'inconnu du jour (celui qui a oublié de donner son nom) fut très remarqué puisqu'il donna sans se démonter une remarquable bidouille pour le sublime jeu d'Incentive Software. Ce listing, une fois tapé et lancé avec la disquette du jeu dans le lecteur, permmettait d'obtenir du temps infini ainsi que l'écran de proctection inaltérable et une réserve de fuel infinie.

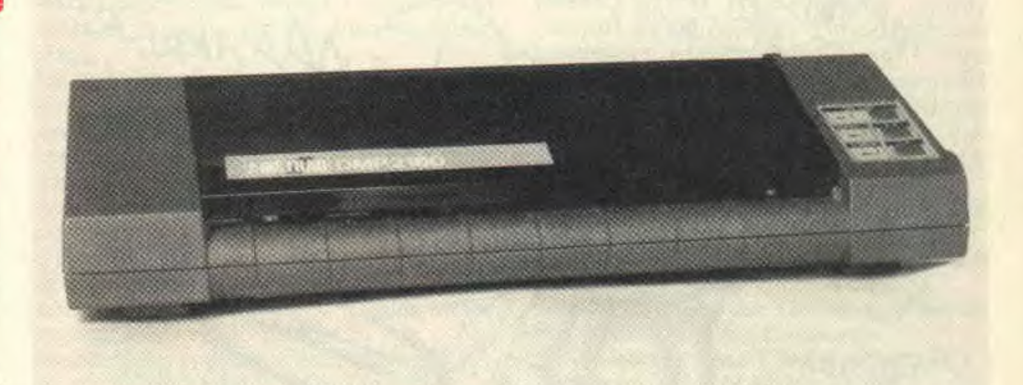
Les ovations résonnèrent longuement dans la salle Z des catas de Paris.

```
10 ' DARK SIDE DISK 100%
20 ' par l'inconnu qui a oublie de donne
r son 'tit nom.
30 MODE 1:MEMORY 12345
40 FOR N=&BE00 TO &BE1F
50 READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 POKE N,A
70 NEXT N
80 PRINT CHR$(7):"INSERER LA DISQUETTE D
ARK SIDE ET PRESSER UNE TOUCHE":CALL &BB
18
90 LOAD "DARK":CALL &BE00
100 DATA 21,0F,BE,E5,AF,21,06,40
110 DATA 36,C3,6C,2C,77,6F,E9,AF
120 DATA 32,3E,6E,32,9D,65,32,0A
130 DATA 6E,32,7B,6F,E3,62,1C,4A
```

P

L'IMPRIMANTE DMP 2160 AMSTRAD

Qu'est-ce qui est très pratique quand on possède un ordinateur, et qu'on veut pouvoir garder une trace physique de tous les travaux qu'on a entrepris dessus ? Tous ceux qui ont répondu "un lecteur de disquette" peuvent aller se rhabiller.



Z'avaient qu'à lire le titre de cet article. Bref, quoiqu'on fasse de son CPC, le jeu bien sûr, on est tôt ou tard amené à utiliser une imprimante. Malheureusement, sur CPC, c'est un peu la galère : qui n'a pas entendu parler du fameux septième bit qui venait semer la panique dans les listings ? La solution était donc de se rabattre sur du matériel Amstrad, en l'occurrence la DMP 2000 : elle est d'assez bonne qualité pour l'utilisation qu'on veut en faire, pas chère, et naturellement compatible CPC, puisque de marque Amstrad. Oui, mais seulement voilà, 105 caractères par seconde, ça rame un peu. Si vous avez déjà essayé de sortir des listings de plus de 10 ko, vous m'avez compris. Et je ne parle pas des 52 cps en qualité courrier... Conclusion, Amstrad a récemment mis sur le marché une nouvelle DMP, la 2160 (*). Et c'est justement celle dont à propos de laquelle je vais vous causer maintenant.

2160, CA VEUT DIRE QUOI?

Franchement, j'en sais rien. Enfin si : 160, ça veut dire 160 caractères par seconde. Le 2 par contre, j'avoue que j'ai pas bien saisi. Mais après tout, on s'en balance un peu, l'important étant le résultat. Mais je puis quand même vous dire que DMP correspond aux initiales de Dot Matrix Printer, qu'on pourrait traduire dans un français approximatif par imprimante matricielle à aiguilles.

Le chargement du papier s'effectue par l'avant de la machine, et peut se faire soit en continu, soit en feuille à feuille. Les dip switches (interrupteurs de configuration), bien que situés sur la face arrière, sont facilement accessibles. Sur le côté droit de la bête, un petit panneau de contrôle avec trois boutons assure la mise On et Off Line, les sauts de ligne (Line Feed) et les sauts de page (Form Feed). Un appui sur la touche LF juste à l'allumage permet d'obtenir le lancement de l'autotest (impression continue de tout le jeu de caractères). Deux indicateurs sont également visibles : un pour le On Line, et l'autre pour le Paper Out (plus de papier). Les autres fonctions sont accessibles par logiciel.

LES AUTRES COMMANDES

Elles sont accessibles par logiciel. Hein ? Comment ça, "je l'ai déjà dit" ? Ah ben oui, excusez-moi, c'est la fatigue.

Donc, les autres commandes. Entièrement compatible Epson, la DMP 2160 est également entièrement compatible avec la 2000 (qui était elle-même entièrement compatible Epson ; la boucle est bouclée). C'est-à-dire que si vous avez écrit un proramme utilisant la 2000, vous n'aurez aucune modification à y apporter pour qu'il fonctionne avec une 2160.

Je ne vais pas, pour des raisons de temps, vous citer toutes les fonctions ; je m'en tiendrai aux plus importantes : changement de style (Pica, Elite, large, condensé, indice, exposant, gras, italique, souligné, que sais-je encore ?), espacement proportionnel ou fixe, qualité courrier, réglagle des longueurs de ligne et de page, tabulations, mode graphique, caractères redéfinis, etc. Cela semble faire beaucoup de fonctions possibles, mais de nos jours, c'est le minimum pour une imprimante. Même à prix Amstrad.

Dernier point important pour nous autres petits Français: la DMP 2160 est réglée par défaut pour des pays anglo-saxons, donc sans nos accents. Pour les obtenir, il faudra changer la position des dip switches.

DONC...

Oui : donc.

Avec son petit prix (1 500 francs, une misère : c'est le prix d'une Epson d'occasion ; en plus, elle est livrée avec le câble de raccordement au CPC) et ses performances, la DMP 2160 est d'un très bon rapport qualité prix. C'est donc un excellent investissement, à conseiller à tous les CPC à la recherche d'une imprimante...

(*) Il va de soi que je ne parle pas des modèles "pro" de la série DMP, à savoir les DMP 3000, 3160 et 4000, ni même des LQ 3500 oui 5000 (**), qui d'une part sont destinées à la gamme PC des ordinateurs Amstrad, et d'autre part ne sont pas compatibles avec le CPC.

(**) Eh, entre nous, il a fabriqué beaucoup d'imprimantes, monsieur Amstrad. Si je compte en plus celle vendue avec les PCW, ça fait en tout huit. On dirait pas comme ça, mais le temps passe.

```
Amstrad Cent pour Cent : standard
Amstrad Cent pour Cent : mini
Amstrad Cent pour Cent : proportionnel
Amstrad Cent pour Cent : condense
Amstrad Cent pour Cent : standard NLQ
Amstrad Cent pour Cent : proportionnel NLQ
Amstrad Cent pour Cent : indice
Amstrad Cent pour Cent : exposant
Amstrad Cent pour Cent : double frappe
Amstrad Cent pour Cent : italique
Amstrad Cent pour Cent : gras
Amstrad Cent pour Cent : souligne
Amstrad Cent pour Cent :
   double largeur
```

LE HACKER



Interface d'exploration de la mémoire de votre CPC, LE HACKER est un outil merveilleux pour qui sait l'employer. Malgré son nom, il ne faut pas se méprendre sur son utilité.

Non, nous ne faisons pas de la publicité pour un outil de déplombage et encore moins de copie. LE HACKER, s'il ressemble fort à Multiface II ou à Mirage Imager, n'a pas du tout la même fonction. Cet outil est réservé aux bidouilleurs fous et autres fanas de l'assembleur. Car, si on peut facilement copier un jeu avec sa Multiface, et ce, sans aucune connaissance technique, il en va autrement pour LE HACKER. Bien sûr, si vous avez les connaissances nécessaires, vous pourrez craquer pas mal de softs ; mais rappelons qu'une personne connaissant son CPC et son assembleur sur le bout des doigts peut déplomber (c'est-à-dire faire sauter des protections logicielles) grâce à DAMS, et pourtant Micro Application n'a jamais été traîné en justice pour avoir permis au piratage de se développer.

A CŒUR VAILLANT, RIEN D'IMPOSSIBLE...

C'est un jeu de mots que j'ai piqué au collègue Franck Einstein, c'est mauvais, hein ? Extérieurement, cette interface ne présente rien d'extraordinaire. Noire, sobre, elle s'orne néanmoins d'un petit bouton poussoir (classique) et d'un interrupteur métallique. Elle se connecte sur le port d'extension habituel, et permet, grâce au connecteur situé sur sa face arrière, l'adjonction d'une autre carte, selon un procédé maintenant fort connu. LE HACKER vous permet d'interrompre le chargement ou l'exécution d'un programme, et par la suite de lire, de modifier ou de sauver son contenu. Comment cela se passe-t-il ? Nous y venons.

L'interrupteur métallique permet simplement la mise sous/hors tension de l'interface. Notez qu'une gravure On/Off sur le boîtier eût permis de s'y retrouver plus facilement. Par ailleurs, mais pas si loin (puisque à côté), le bouton poussoir de couleur rouge permet de réinitialiser le CPC. Dès ce moment, à condition d'avoir "allumé" votre interface, apparaît à l'écran (en mode 2, 80 colonnes) le signe > précédé du copyright logiciel. Vous l'avez compris, les logiciels détectant la présence d'une interface sur le port d'extension ne peuvent déceler la présence du HACKER, puisque vous pouvez décider de "mettre en marche" LE HACKER quand vous le désirez, c'est-à-dire après que le logiciel a été voir si le port d'extension était libre ou non.

LE HACKER attend patiemment que vous daigniez entrer l'une de ses 33 commandes... Et puisque vous ignorez tout de celles-ci jusqu'à maintenant, je vais débuter avec la comande Help, qui affiche à l'écran la liste des commandes, liste que j'ai reproduite pour vous (petits gâtés !) ci-après.

LA MEMOIRE DU CPC A CŒUR OUVERT...

De plus en plus mauvais, mais on fait c'qu'on peut ! On commence par les commandes simples, OK ? CLS efface l'écran. Cat affiche le catalogue de la disquette ou de la cassette en cours. Border, pour changer la couleur de bord d'écran. Pen et Paper, la même chose, respectivement pour la couleur d'écriture et pour celle du fond. Restore permet de

mettre l'écran du CPC en noir sur fond blanc (je préfère le noir sur fond gris personnellement). La commande Colours affiche la valeur hexadécimale de chacune des 16 encres du CPC. Et comme LE HACKER ne parle qu'en hexa, les commandes Hextodec et Dectohex permettent de convertir des valeurs hexadécimales en valeurs décimales et vice versa. Basic permet de revenir au Basic et sous AmsDos après un vidage complet de la mémoire du CPC.

On continue avec des commandes beaucoup plus intéressantes. Lorsque LE HACKER est sous tension, la gestion de l'unité de disque n'est pas initialisée ; ainsi, vous pouvez aller y farfouiller. La commande Disc permet de l'initialiser à l'adresse que vous voulez ; sinon, en frappant Return, vous l'initialisez comme d'habitude en &A76B.

Load permet de charger un fichier dans la mémoire du CPC depuis une disquette ou une cassette, en spécifiant une adresse de chargement si le cœur vous en dit. Là, j'ai rencontré un problème ; effectivement, si le nom de votre fichier contient un tiret ou une apostrophe, vous ne pourrez le charger car vous ne pourrez saisir ni le tiret ni l'apostrophe, ni d'autres signes d'ailleurs. Il faut donc renommer le fichier avant de le charger. C'est un peu embêtant, ça. Save permet de sauver une partie de la mémoire sur disquette ou sur cassette en spécifiant une adresse de départ, la longueur du fichier, l'adresse d'entrée, l'adresse de chargement et le type de fichier, basic ou binaire.

Voyons les commandes permettant de faire des opérations sur la mémoire du CPC (LE HACKER laisse à disposition toute la mémoire de &40 à &A67F). On peut déjà afficher une carte graphique de la mémoire grâce à la commande Memory. Edit donne accès à un éditeur, succinct, mais tout de même pratique. Déplacement avec les flèches du curseur, et déplacement entre le code Ascii et le code hexadécimal avec la touche Tab. On modifie directement à l'adresse désirée les valeurs inscrites à l'écran. On aurait aimé, en plus du déplacement ligne par ligne, un déplacement page par page. Move permet de déplacer un bloc de données vers un autre endroit de la mémoire ; on spécifie une adresse de départ, la longueur du bloc et la nouvelle adresse de départ. Simple et très pratique. Copy permet la même chose, mais sans effacer les données déplacées à leur ancienne adresse de départ. Pour remplir une portion de la mémoire avec une valeur donnée, il suffit d'utiliser la commande Fill. Enfin, pour vider toute la mémoire du CPC, on emploiera Clear. Commande hautement utile, Search offre de rechercher une chaîne hexadécimale ou Ascii sur l'ensemble de la mémoire, et affiche les adresses où LE HACKER a trouvé cette chaîne.

Plus utile encore, et les bidouilleurs seront aux anges, la commande Disassemble permet de désassembler une portion de la mémoire. Il suffit de donner une adresse de départ et une adresse de fin avec, éventuellement, un nom de fichier. Pas la peine de vous expliquer les fonctions des commandes Peek et Poke ; si vous ne connaissez pas, reportez-vous au manuel de l'utilisateur de votre CPC... In et Out permettent respectivement de lire et d'écrire un octet sur un des ports de votre CPC. Bank permet d'accéder à la deuxième banque de 64 ko de votre 6128 ou de votre 464, si celui-ci est équipé d'une extension mémoire 64 ko de la société DK Tronics. On se déplace sur les blocs de 16 ko et, si l'on possède une extension 256 ko, toujours de DK Tronics, on peut accéder sans problème aux 16 blocs de 16 ko que représente cette extension mémoire.

Header est une commande sympa, puisqu'elle affiche l'adresse d'implantation d'un fichier donné ainsi que la longueur de ce fichier et son adresse d'exécution, et enfin le type du fichier, binaire, basic, Ascii.

Le tout ne serait pas complet sans la commande Call, qui permet d'appeler une routine en donnant la valeur contenue dans chaque registre du microprocesseur ; le contenu des registres est réaffiché à la fin de la routine ; une commande précieuse donc.

Enfin, la commande RSX permet d'accéder aux éventuelles Rom qui seraient connectées sur votre CPC ; cette même commande vous permettra de vous recommuter en mode cassette (si vous êtes en mode Disk) par le RSX Tape.

Je termine avec une commmande bizarre, que je n'ai malheureusement pas eu le loisir d'expérimenter ; il s'agit de Alternate, qui permet, sur un CPC 464 étendu avec une banque de 64 ko de DK Tronics, de faire tourner un programme dans la deuxième banque de 64 ko en faisant croire à l'ordinateur qu'il s'agit de la banque principale ; sympa, non ? Allez, les deux dernières : Pron, qui valide, ou Proff, qui invalide l'impression des données affichées sur l'écran.

Bon, là je manque vraiment de place, mais avec la description que je vous ai faite de toutes les commandes du HACKER, les plus avertis auront compris qu'il s'agit d'une interface hautement intéressante pour toute personne désirant farfouiller la mémoire de son CPC. Bien sûr, seuls les quelques initiés du microprocesseur de leur machine exploiteront à fond les possibilités offertes par LE HACKER...

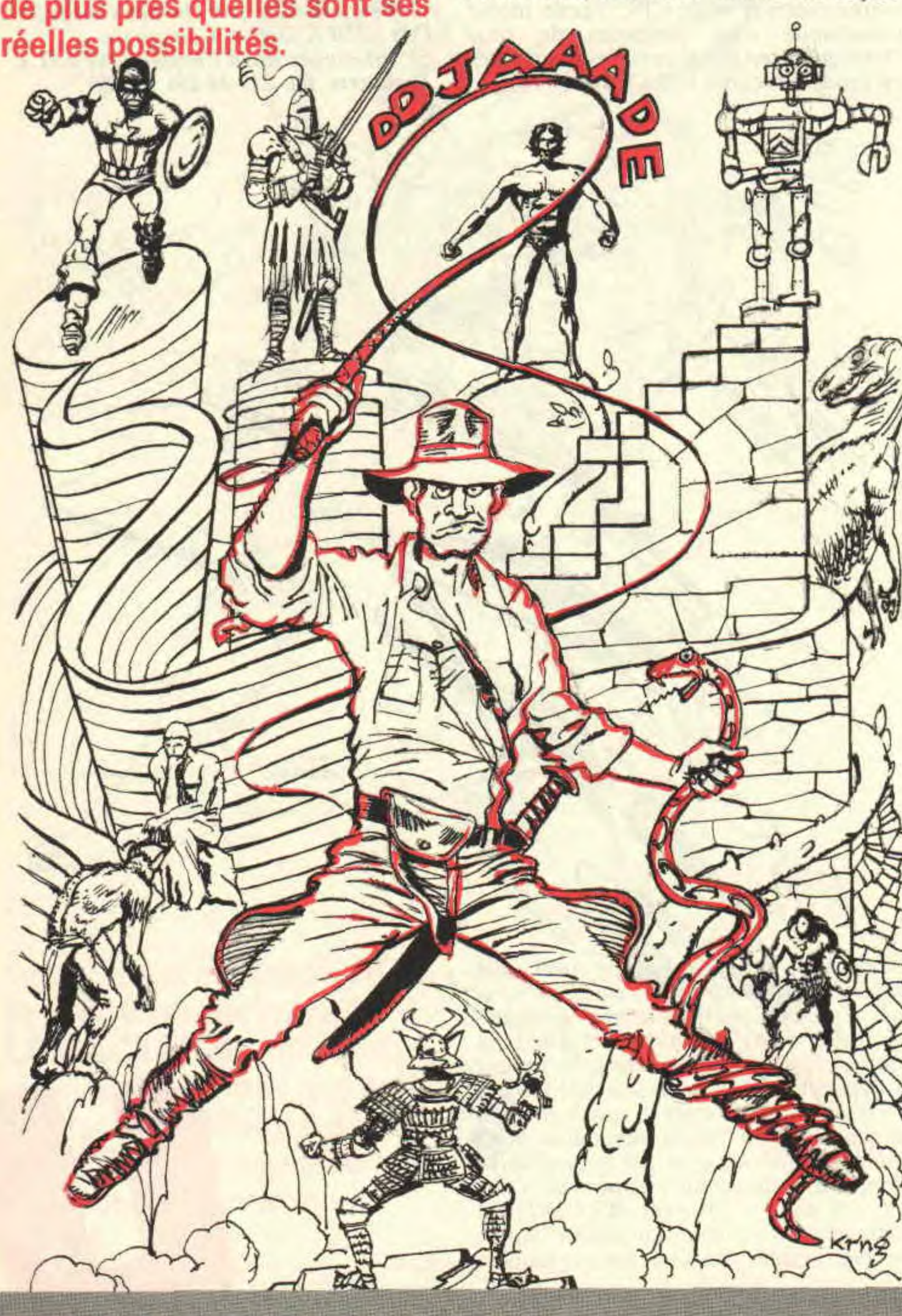
POKE &ROBBY, 255

LE HACKER (version 4.0) de SIREN SOFTWARE
Version française par Duchet Computers.
Prix : 350 F. Duchet Computers
51 St-Georges Road Chepstow NP6 5LA
Angleterre Tél. : 19 44 291 257 80



JADE

JADE est un utilitaire permettant de créer des jeux d'aventures de type classique ; c'est donc un soft intéressant, puisque tout possesseur de CPC s'est un jour penché sur ce problème. Beaucoup s'en sont rapidement désintéressés devant l'ampleur de la tâche et sa difficulté. Le produit a l'air de qualité, mais voyons voir de plus près quelles sont ses réelles possibilités.



Première restriction, et elle est fort compréhensible, JADE n'existe qu'en version disquette et ne permet de générer que des jeux sur disquette, la gestion d'un jeu d'aventures digne de ce nom étant impensable sur un système cassette. Nous nous trouvons donc avec une disquette contenant l'utilitaire lui-même et une démonstration de ses possibilités, ainsi qu'une documentation d'une cinquantaine de pages.

PAR OU COMMENCER ?

Attention, la réalisation d'un jeu d'aventures est quelque chose qui ne s'obtient pas d'un simple claquement de doigts, ni aussi facilement qu'un RUN "MBC" sur le clavier de son CPC.
JADE n'est pas un générateur de scénarios ; le programme n'intervient qu'après cette première étape où l'on essaie de mettre sur papier le scénario imaginaire que l'on a envie de faire vivre grâce à l'ordinateur. La notice de JADE est d'ailleurs claire à ce sujet et, si vous ne vous êtes jamais confronté au jeu d'aventures, elle vous initiera de façon simple à la création d'un scénario avec un exemple concret. Grâce à la notice, vous saurez décomposer votre scénario en pièces, objets, personnages, lieux, actions, directions, etc., pour le faire entrer dans la mémoire de votre ordinateur. Donc, il vous suffit simplement d'avoir un esprit joueur et de bonnes idées de scénario ; JADE et son excellente notice font tout le reste ou presque.

A l'apparition du menu général de JADE, on est agréablement surpris par sa clarté. Tout au long de l'utilisation, et même si certaines opérations paraissent fastidieuses, vous retrouverez la même simplicité et les mêmes commandes, dans chaque menu, où l'on utilise les touches fléchées du curseur pour sélectionner et la barre d'espace pour valider.
Voyons de plus près ce menu qui affiche quatorze sous-menus.

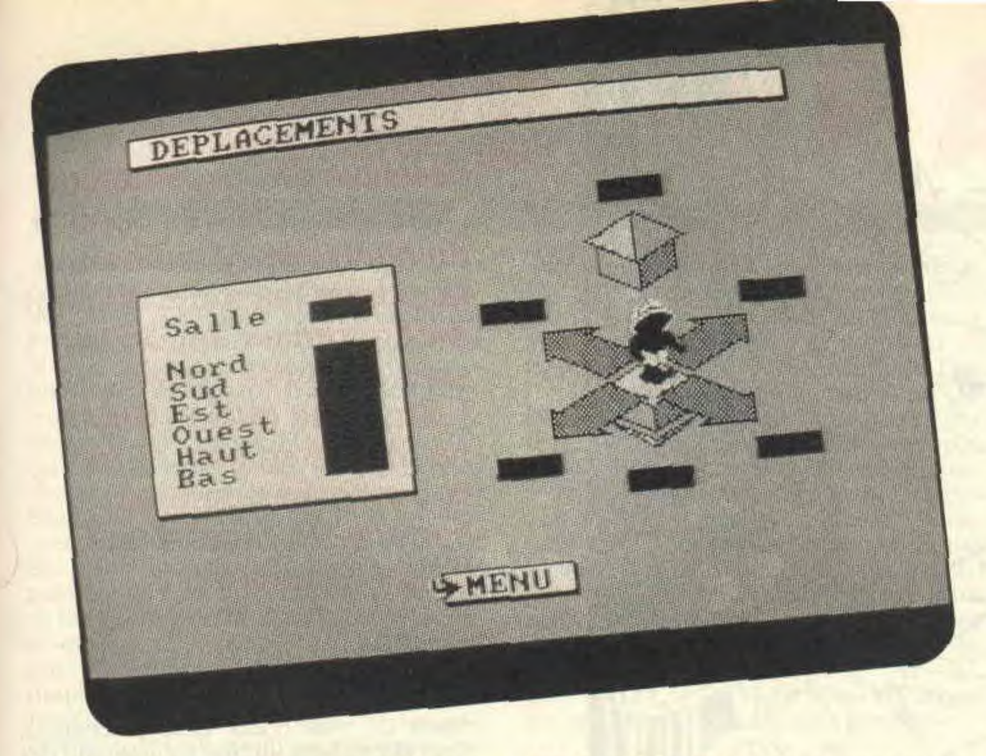
AUSSI SIMPLE QUE JADE...

VOCABULAIRE : c'est l'endroit où vous allez entrer tout le vocabulaire de votre jeu. JADE y a déjà inscrit quatorze mots, qui sont les directions et les principaux verbes inhérents à tout jeu d'aventures, tels que prendre, poser, sauver, charger, etc. Vous pouvez définir les synonymes de chaque mot, car si vous désirez que votre aventurier fouille un coffre, lui voudra peut-être l'examiner. Ainsi, le mot numéro 16 du vocabulaire sera FOUILLER et aussi EXAMINER. Dans ce sous-menu vous pouvez donc faire défiler tout le vocabulaire, ajouter et supprimer des mots.

TEXTE SALLES : dans le scénario que vous avez écrit sur papier, vous avez dessiné une petite case pour chaque lieu du jeu avec, à l'intérieur, sa description, les objets que l'on y trouve et les actions que l'aventurier doit y faire. Ici, vous allez saisir le texte qui décrit chaque salle du jeu et attribuer à chacune un numéro.
TEXTE OBJETS : ici vous vous contentez de donner un numéro et un nom à chacun des objets ou personnages que l'on peut trouver dans votre jeu.

ATTRIBUTS OBJETS : ce sous-menu est en rapport direct avec le précédent, puisqu'il s'agit ici de préciser si un objet doit être pris avec la main, dans un sac, etc. Pour cela vous allez associer un TEXTE OBJET avec un mot issu directement du VOCABULAIRE et lui attribuer ses spécifications : SAisissable (oui/non) en MAin (oui/non).
TEXTE MESSAGES : est l'endroit où l'on saisit tous les messages dépendant

GRAPHISME : ah, là je vois votre œil intéressé !! Comme JADE permet de créer des aventures graphiques, il fallait proposer des options graphiques originales et performantes. L'auteur de JADE a trouvé le bon compromis en permettant de récupérer des dessins depuis n'importe quel utilitaire graphique, du moment que la page générée est sauvegardée sous le format standard d'un fichier de 16 ko en adresse &C000. Deux restrictions : les images ne peuvent être qu'en mode moyenne résolution et quatre couleurs, et elles ne seront pas plein écran. Les images du jeu seront affichées dans un cadre



représentant environ le quart de l'écran de votre CPC. Chacune de vos images sera chargée dans le menu GRAPHIQUE ; là, vous saisirez dans un cadre la portion d'image qui apparaîtra dans le jeu, puis vous pourrez sélectionner couleurs d'encre et de bord. Ensuite, l'image sera compactée puis sauvée. JADE offre de plus un formatage spécial image et vous pourrez dessiner vous-même l'écran principal de jeu, celui dans lequel apparaîtront textes et graphismes ; il ne faudra donc pas oublier de laisser de la place pour ceux-ci. Le procédé d'illustration permet d'offrir *des images de bonne qualité puisque is*sues d'un digitaliseur, pourquoi pas, et en grand nombre, car compactées. Bien vu.

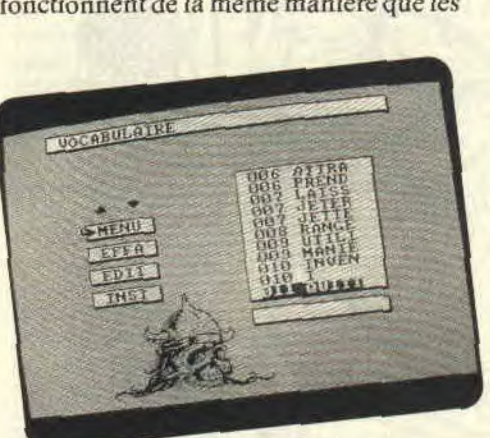
DEPLACEMENTS : dans ce menu, vous déciderez de l'interconnexion entre les salles, avec les directions classiques qui sont nord, sud, ouest, est, bas et haut. Cette interconnexion se fait entre les différents numéros de salles, comme vous devrez le prévoir sur votre plan de jeu.

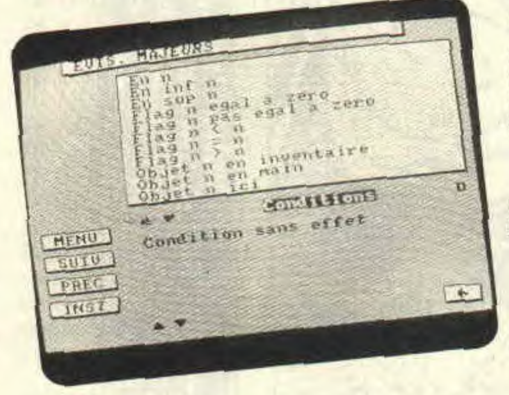
EVENEMENTS MINEURS : nous arrivons là à ce qui constitue une des phases ardues de la création de votre jeu mais qui est grandement facilité par la souplesse de JADE. En gros, c'est ici que vous allez devoir expliquer à votre ordinateur comment cela se passe pour ouvrir la porte de la salle 4 avec la clé 7. On explique donc qu'il faut être en présence du verbe OUVRE ou d'un de ses synonymes (rares, je le concède) et du mot PORTE. Puis, on stipule que la CLE doit être présente dans l'inventaire. A vous ensuite de décider si, une fois la porte ouverte, la clé doit être encore en possession de l'aventurier ou non. Ce n'est qu'un exemple bête, et vous pourrez *bien sûr entreprendre des choses plus* compliquées. Les événements mineurs sont ceux qui dépendent d'une phrase entrée par le joueur avec le clavier du CPC. des actions du joueur. Par exemple, après une phrase du genre OUVRE PORTE AVEC CLE, le message de l'ordinateur est BRAVO !! C'EST LA BONNE CLE !!!

PLACER OBJET : dans ce sous-menu, vous allez placer les objets dans les endroits où vous avez décidé qu'ils doivent se trouver (c'est vous le créateur !), et par exemple placer l'objet 4, qui est une gourde, *dans la salle 9, qui est un* débarras.

MESSAGES SYSTEME : ces messages sont ceux affichés par l'analyseur syntaxique et dépendent des actions courantes telles que VOUS AVEZ : après la commande INVENTAIRE par exemple. Là aussi, à tous ces messages est attribué un numéro.

EVENEMENTS MAJEURS : ils fonctionnent de la même manière que les





événements mineurs, mais se déroulent sans qu'aucune phrase du joueur soit interprétée. C'est avec ce principe que l'on peut simuler la fatigue ou la faim de l'aventurier, comme il est expliqué dans le manuel de JADE. Les événements majeurs sont exécutés après chaque entrée au clavier, mais avant l'analyse des événements mineurs. Vous pouvez ainsi décider de comptabiliser le nombre d'entrées au clavier dans un compteur. Si, à la trentième entrée, le joueur n'a toujours pas mangé, alors le message VOUS AVEZ TRES FAIM apparaîtra. Si le *joueur mange quelque chose, le* compteur est remis à zéro ; dans le cas contraire, lorsque le compteur arrive à 0, le joueur meurt de faim, par exemple.

CHARGER/SAUVER FICHIER : vous pouvez bien entendu sauver sur disquette l'état de votre jeu pour le reprendre le lendemain.

TESTER JEU : va vous permettre de tester le bon fonctionnement de votre jeu *et le bon enchaînement des actions que* vous avez décidées. Vous pourrez aussi créer des jeux chaînables sur plusieurs disquettes, pourvu que ceux-ci utilisent le même vocabulaire, les mêmes objets et les mêmes textes.

JADE OU PAS JADE ?

Attention, je vous aurai prévenu, vous ne pourrez pas créer des super jeux avec animation dans tous les sens et bande son pendant tout le jeu, ni encore des sprites à chaque coin de salle ; pas de sélection par icônes non plus. Non, JADE permet de créer des jeux d'aventures hyper classiques avec une fenêtre *graphique et un analyseur syntaxique* que vous étofferez à votre bon plaisir ; c'est du très classique, comme on en voyait il y a quelques années maintenant, mais JADE sait très bien le faire !!! Si vous avez des idées plein la tête et aucun talent de programmation, JADE est pour vous !!! L'ensemble du produit brille par la qualité de réalisation, bref, c'est un bon investissement pour tout aventurier en herbe !!

Indiana Robby

JADE de MBC.
Prix : n.c.





Comme disait Lanico Starcrav, ce n'est pas l'homme qui doit être l'esclave de l'assembleur, mais l'inverse de l'opposé du contraire. Moulinex, ébahi par les mots du sage programmeur, répondait sans attendre : ouais, même que ouais ! Septh ne bronchait pas, et moi, je buvais ces paroles comme les mots d'un guide de référence. Poursuivons donc nos investigations au cœur du Z80.

Avant de passer aux choses sérieuses, nous allons faire un bref récapitulatif des instructions déjà abordées. Elles sont relativement peu nombreuses puisque au nombre de cinq : LD, INC, DEC, EX, et EXX. Nous allons maintenant voir des instructions très utiles mais dont il est possible de se passer. Ces mnémoniques ont le seul avantage d'être simples et faciles d'emploi.

LES CALLS INFINIS

Qu'est-ce qu'un Call ? Bon nombre de livres disent simplement de cette instruction qu'elle est l'équivalent de la fonction Basic Gosub. C'est en effet le même genre d'instruction. Lorsque le microprocesseur rencontre un Call, il dépose sur la pile l'adresse suivant ce Call, puis met dans le PC (Program counter) l'adresse de la routine à exécuter. Le fait d'avoir sauvegardé l'endroit d'où a été appelé la routine permet, lors d'un RET, de revenir poursuivre le cycle d'instructions suivantes, cela sans perturbations. La syntaxe de ces instructions est simple, et en voici un exemple d'utilisation dans un programme.

```
     ...          ; Début du programme.
     ...
     CALL  IBRI   ; Appel de la routine.
A1   ...
     CALL IBRI    ; Second appel.
A2   ...
     RET          ; Retour au Basic.
IBRI ...          ; Routine quelconque.
     ...          ; Quel style de programmation
!
     RET          ; Fin et retour à l'appelant.
```

Dans l'exemple ci-dessus, il est facile de voir que la sous-routine est appelée deux fois. La première fois, l'adresse A1 est sauvée sur la pile et la routine IBRI est exécutée. Lors du retour, le programme reprend à l'adresse A1 préalablement sauvée. Lors du deuxième appel, tout se passe de la même manière, mais avec l'adresse A2. Ce genre de programmation est à utiliser lorsque des parties de programme se répètent souvent dans le listing. Au lieu de répéter les mêmes sé-

quences d'instructions, il est simple de les remplacer par un Call Adresse-de-la-routine, et de loger cette routine en fin de programme, par exemple. L'avantage est le gain de place certain. Les inconvénients sont nombreux : lisibilité moindre, lenteur d'exécution accrue, code engendré non relogeable. Tout cela fait qu'il ne faut pas abuser de ces bonnes choses et n'utiliser ces instructions que si elles sont vraiment utiles. Pour en finir avec les sous-programmes, un Call peut être conditionnel. Cela signifie qu'il est possible de fixer une condition décidant de la validité du Call. CALL Z,Adresse ne *se branchera à la sous-routine* Adresse que si la dernière opération a forcé le drapeau Z à 1. Dans le cas contraire, l'instruction sera simplement ignorée. Les instructions de Call conditionnelles sont au nombre de huit :

CALL Z,AD
CALL NZ,AD
CALL C,AD
CALL NC,AD
CALL PO,AD
CALL PE,AD
CALL P,AD
CALL M,AD

Où AD est l'adresse de la sous-routine. Pour les quatre premiers exemples, pas de problème. La condition porte sur les drapeaux Z et C, selon qu'ils sont positionnés ou non. PO et PE portent sur le drapeau de parité, qui est aussi celui de débordement du bit 6 sur le bit 7 (le drapeau V utilisé lors des travaux sur les nombres signés). Il faut simplement savoir que si le mode signé est utilisé, PO vaut V et PE représente NV. Pour les deux derniers exemples cités, P forcera l'exécution du saut si le dernier calcul a provoqué un résultat positif ; M fera de même dans le cas contraire. L'instruction RET peut aussi être conditionnée. Comme par hasard (content Rosco ?), le jeu d'instructions conditionnelles est le même que pour les Calls. Il n'est donc pas nécessaire de revenir sur les drapeaux capables de décider de l'exécution de l'instruction.

POP TOUT PUSH

Les deux instructions POP et PUSH vont de pair avec les deux instructions CALL et RET. En effet, un RET n'est ni plus ni moins qu'un POP PC. Ces deux nouvelles instructions, PUSH et POP, servent respectivement à sauvegarder provisoirement et à récupérer sur la pile des valeurs importantes. Si vous avez par exemple besoin de l'accumulateur pour faire un calcul, mais qu'il contient un paramètre important pour la suite du programme, il vous suffit de Pusher le *double registre AF, de faire le calcul, et de* Poper le même registre AF. Cette méthode peut aussi permettre de transférer le contenu d'un registre double dans un autre. Ainsi PUSH BC suivi de POP DE charge DE avec le contenu de BC. Mais ces instructions nécessitent une attention toute particulière. En effet, vous avez pu vous apercevoir qu'un retour au Basic se fait par l'intermédiaire de l'instruction RET, qui n'est autre qu'un POP PC. Imaginez donc que vous n'ayez pas retiré de la pile toutes les valeurs que vous y avez mises. Lorsque le Z80 tombera sur le RET, il dépilera PC et se branchera, non pas à l'adresse de retour au Basic, mais à l'adresse contenue par le dernier registre empilé. Il faut donc faire très attention à bien restituer la pile lors de la fin de la routine machine, et faire de même *dans chaque sous-programme appelé.* Les registres empilables sont : AF, BC, DE, HL, IX et IY. Voilà, vous savez tout sur ces petites instructions à connaître.

SAUTS PAS SI SOTS

Ça c'est sûr, que les sauts sont pas sots si les sauts sont sensés. Dur à dire mais direct. Bon ! Cessons ces songes pour saisir le sens de ceci. Qu'est-ce qu'une instruction de branchement ? C'est une mnémonique qui permet de stopper l'exé*cution linéaire d'un programme* pour la faire se poursuivre à un endroit donné. Il est ainsi possible de sauter des instructions ou des données. Cela équivaut approximativement à un GOTO du Basic. En Basic, un GOTO ne peut s'effectuer que vers un numéro de ligne donné et non modifiable. En machine, il est parfois possible de choisir parfaitement l'adresse de saut. Il existe aussi des instructions de branchement relatives à la position courante du PC. Elles sont appelées instructions de sauts relatifs, et permettent un déplacement de 129 octets vers l'avant, et de 126 vers l'arrière. Il est possible, avec ces instructions, de créer de petites boucles totalement relogeables, puisque relatives à l'adresse d'exécution. Les instructions de saut sont donc à séparer en deux classes différentes : les instructions à adresse de saut fixe, de mnémonique JP, et les instructions relogeables, de mnémonique JR. Ces deux types de branchement peuvent être conditionnels. Voici la liste de toutes ces instructions :

JR DEP
JR Z,DEP
JR NZ,DEP
JR C,DEP
JR NC,DEP
JP AD
JP Cond,AD
JP (HL)
JP (IX)
JP (IY)

Pour les sauts relatifs, il suffit de donner une étiquette à l'assembleur pour qu'il *calcule automatiquement* la valeur du déplacement. Ainsi, un listing pourrait s'écrire de la manière suivante :

```
...
TOTO  ...
...
 JR   TOTO
...
```

Les conditions données sont simples et ne portent que sur les drapeaux C et Z. Pour l'instruction JP, dans la ligne JP Cond,AD, les conditions sont les mêmes que pour les instructions Call conditionnelles. Comme vous pouvez le remarquer, il existe aussi trois instructions de branchement aux adresses pointées par des registres. La forme de programmation qui permet d'utiliser ce genre d'instruction est assez complexe et demande une bonne connaissance du *langage machine. Nous reparlerons plus* tard de ces puissantes mnémoniques de sauts, lorsque l'assembleur sera plus pour vous qu'un fond de poche (c'est bien connu). Pour finir cette initiation dédiée aux sauts, nous parlerons de l'instruction la plus intéressante : DJNZ. Ce charabia infâme cache une puissante fonction que tous les programmeurs de Z80 connaissent et utilisent couramment. Le travail exécuté par DJNZ est le suivant : décrémenter le registre B et sauter à l'adresse relative donnée si B est différent de zéro. Comme vous pouvez le voir, cela est très intéressant pour toutes les boucles nécessitant un nombre de passes connu. Sa forme d'utilisation est la suivante :

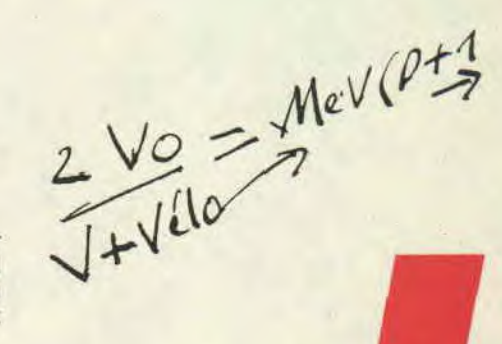
```
 LD   B,Nombre
LOOP  ...
...
 DJNZ  LOOP
...
```

La boucle entre LOOP et DJNZ sera exécutée Nombre fois. Le déplacement est relatif, ce qui implique qu'il n'est pas possible de faire de grandes routines avec cette instruction.

SUITE LE MOIS PROCHAIN

C'est encore et toujours la même chose. Chaque fois que l'on parle de choses intéressantes, la place manque. Je peux vous assurer que, dans le cas contraire, il y a toujours trop de place. Eh bien, je vous laisse et vous souhaite de passer de belles nuits blanches.

Sined le Barbare



JEU DE NAINS, JEU DE



Comme vous ne voulez plus nous envoyer de Sept Nains, nous avons décidé, d'un commun accord avec moi-même, que cette rubrique serait remise en service à la seule condition que les programmes que vous envoyez soient super hyper géniaux.

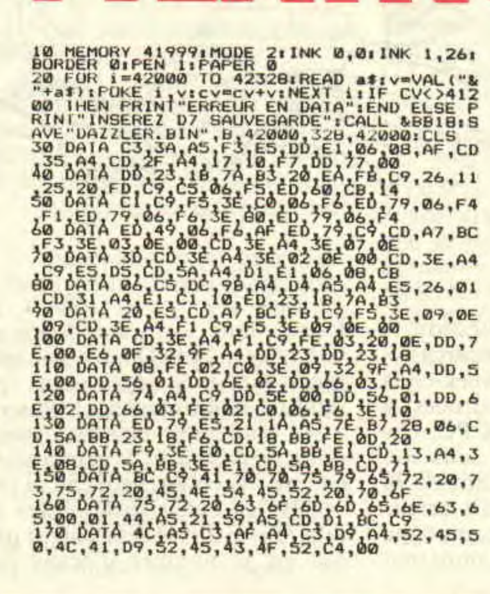
Apparemment, vers la fin, cela n'était plus tout à fait cela. Qu'à cela ne tienne, voici une nouvelle rubrique : leprogplulonkinsetninmaiplucourkessuidumoi. A bon entendeur, salut, et j'attends vos listings. Merci à ceux, qui, tel Jean-Pierre, nous ont envoyé des leprogplulonkinsetninmaiplucourkessuidumoi à l'avance. Si vous avez des Sept Nains qui traînent, envoyez-les tout de même, il y aura toujours de la place pour eux dans nos pages.

Ce truc imprononçable de ce mois est un digitaliseur sonore. Comme c'est un ami qui l'a fait, vous pouvez l'utiliser comme bon vous semble dans vos softs. Tout est expliqué dans le programme. Rien à faire, si ce n'est des essais pour obtenir le meilleur résultat possible. Pour les possesseurs de 464, il faut que le programme en assembleur généré par le programme qui est bourré de Datas soit logé après l'autre programme, qui est le principal. Voilà, c'est tout, je vous supplie encore une fois de bien vouloir nous envoyer des listings, pour que le bonheur soit partagé. Alors qu'il soit Sept Nains ou leprogplulonkinsetninmaiplucourkessuidumoi, envoyez-le vite au lieu de le laisser se morfondre au fond s'un tiroir. Merci à l'avance.

Sined

```
10 '********************** DAZZLER FINI L
E 23/08/88 ********************
20 '********************  PAR ABIDAL JE
AN PIERRE  ********************
30 GOSUB 270:MEMORY 41999:LOAD"DAZZLER.B
IN",42000:CALL 42000
40 DEB=5000:LONG=37000:VOL=15:GOSUB 150
50 IF INKEY(15)=0 AND DEB>5000 THEN DEB=
DEB-1000:GOSUB 150
60 IF INKEY(7)=0 AND DEB<5000+37000 THEN
 DEB=DEB+1000:GOSUB 150
70 IF INKEY(13)=0 AND LONG>0 THEN LONG=L
ONG-1000:GOSUB 150
80 IF INKEY(5)=0 AND LONG<37000 THEN LON
G=LONG+1000:GOSUB 150
90 IF INKEY(62)=0 THEN GOSUB 190:GOSUB 1
50  ELSE IF INKEY(60)=0 THEN GOSUB 250:G
OSUB 150
100 IF INKEY(20)=0 AND VOL>1 THEN VOL=VO
L-1:GOSUB 150
110 IF INKEY(4)=0 AND VOL<15 THEN VOL=VO
L+1:GOSUB 150
120 IF INKEY(10)=0 AND DEB+LONG<=42000 T
HEN LOCATE 1,20:|RECORD,DEB,LONG:LOCATE
1,20:PRINT SPACE$(40)+CHR$(7) ELSE IF IN
KEY(10)=0 AND DEB+LONG>42000 THEN LOCATE
 1,20:|RECURD,DEB,LONG-(DEB-5000):LOCATE
 1,20:PRINT SPACE$(40)+CHR$(7)
130 IF INKEY(3)=0 AND DEB>5000 THEN LONG
=LONG-(DEB-500):GOSUB 150:|REPLAY,DEB,LO
NG,VOL:PRINT CHR$(7) ELSE IF INKEY(3)=0
THEN |REPLAY,DEB,LONG,VOL:PRINT CHR$(7)
140 GOSUB 150:GOTO 50
150 LOCATE 1,7:PRINT"DEBUT (f0 - ,. +) :
 ";DEB:LOCATE 1,9:PRINT "LONGUEUR (f1 -,
f3 +) : ";LONG:LOCATE 1,11:PRINT"VOLUME
(f4 -,f6 +) : ";VOL:LOCATE 1,13:PRINT"f7
 (ENREGISTRER)":LOCATE 1,15:PRINT"f9 (EC
OUTER)":LOCATE 1,17:PRINT"S SAUVEGARDE"
160 LOCATE 1,19:PRINT"C CHARGEMENT"
170 RETURN
180 '**************CHARGEMENT**************
*****
190 N$="":POKE &B632,255:RESTORE 230:FOR
 I=&A000 TO &A011:READ A$:POKE I,VAL("&"
+A$):NEXT I
200 MEMORY &8FFF:LOCATE 1,20:INPUT"Nom d
u fichier a lire:",N$:IF N$=""THEN GOTO
200 ELSE LOCATE 1,20:PRINT SPACE$(40):N$
=N$+".DAZ"
210 L=LEN(N$):POKE &A200,L:FOR I=1 TO L:
POKE &A200+I,ASC(MID$(N$,I,1)):NEXT I:CA
LL &A000:PRINT:PRINT:H=PEEK(&A220)+256*P
EEK(&A221)
220 DEB=PEEK(H+21)+256*PEEK(H+22):1ONG=P
EEK(H+24)+256*PEEK(H+25):OPENOUT"A":MEMO
RY DEB-1:CLOSEOUT:LOAD N$,DEB:MEMORY &32
FF:RETURN
230 DATA 21,00,a2,46,23,11,00,90,cd,77,b
c,22,20,a2,cd,7a,bc,c9
240 '**************SAUVEGARDE**************
*****
250 MEMORY &32FF:NOM$="":LOCATE 1,20:INP
UT"NOM DE SAUVEGARDE: ",NOM$:IF NOM$=""
OR LEN(NOM$)>8 THEN 250 ELSE SAVE NOM$+"
.DAZ",B,DEB,LONG:LOCATE 1,20:PRINT SPACE
$(40):RETURN
260 '**************** PRESENTATION ******
******
270 MODE 2:PAPER 0:INK 0,0:BORDER 0:INK
1,0:DUCK$="D A Z Z L E R ":PEN 1:LOCATE
1,25:PRINT DUCK$:FOR gx%=0 TO 106 STEP 2
:FOR gy%=0 TO 18 STEP 2:a%=TEST(gx%,gy%)
:LOCATE 1,10:IF a%=0 THEN 290
280 PLOT 200+(gx%*2),368+(gy%*2),1:PLOT-
4,-4,1:PLOT 200+(gx%*2)+2,368+(gy%*2),1:
PLOT-4,-5,1:PLOT 200+(gx%*2)+2,368+(gy%*
2)+2,1:PLOTR-4,-5,1:PLOT 200+(gx%*2),368
+(gy%*2)+2,1:PLOTR-4,-4,1
290 NEXT gy%,gx%:LOCATE 1,25:PRINT SPACE
$(50):INK 1,26:LOCATE 1,5:RETURN
```





```
10 MEMORY 41999:MODE 2:INK 0,0:INK 1,26:
BORDER 0:PEN 1:PAPER 0
20 FOR i=42000 TO 42328:READ a$:v=VAL("&
"+a$):POKE i,v:cv=cv+v:NEXT i:IF CV<>412
00 THEN PRINT"ERREUR EN DATA":END ELSE P
RINT"INSEREZ D7 SAUVEGARDE":CALL &BB18:S
AVE"DAZZLER.BIN",B,42000,328,42000:CLS
30 DATA C3,3A,A5,F3,E5,DD,E1,06,08,AF,CD
,35,A4,CD,2F,A4,17,10,F7,DD,77,00
40 DATA DD,23,1B,7A,B3,20,EA,FB,C9,26,11
,25,20,FD,C9,C5,06,F5,ED,60,CB,14
50 DATA C1,C9,F5,3E,C0,06,F6,ED,79,06,F4
,F1,ED,79,06,F6,3E,80,ED,79,06,F4
60 DATA ED,49,06,F6,AF,ED,79,C9,CD,A7,BC
,F3,3E,03,0E,00,CD,3E,A4,3E,07,0E
70 DATA 3D,CD,3E,A4,3E,02,0E,00,CD,3E,A4
,C9,E5,D5,CD,5A,A4,D1,E1,06,08,CB
80 DATA 06,C5,DC,98,A4,D4,A5,A4,E5,26,01
,CD,31,A4,E1,C1,10,ED,23,1B,7A,B3
90 DATA 20,E5,CD,A7,BC,FB,C9,F5,3E,09,0E
,09,CD,3E,A4,F1,C9,F5,3E,09,0E,00
100 DATA CD,3E,A4,F1,C9,FE,03,20,0E,DD,7
E,00,E6,0F,32,9F,A4,DD,23,DD,23,18
110 DATA 08,FE,02,C0,3E,09,32,9F,A4,DD,5
E,00,DD,56,01,DD,6E,02,DD,66,03,CD
120 DATA 74,A4,C9,DD,5E,00,DD,56,01,DD,6
E,02,DD,66,03,FE,02,C0,06,F6,3E,10
130 DATA ED,79,E5,21,1A,A5,7E,B7,28,06,C
D,5A,BB,23,18,F6,CD,18,BB,FE,0D,20
140 DATA F9,3E,E0,CD,5A,BB,E1,CD,13,A4,3
E,08,CD,5A,BB,3E,E1,CD,5A,BB,CD,71
150 DATA BC,C9,41,70,70,75,79,65,72,20,7
3,75,72,20,45,4E,54,45,52,20,70,6F
160 DATA 75,72,20,63,6F,6D,6D,65,6E,63,6
5,00,01,44,A5,21,59,A5,CD,D1,BC,C9
170 DATA 4C,A5,C3,AF,A4,C3,D9,A4,52,45,5
0,4C,41,D9,52,45,43,4F,52,C4,00
```



Alors que Robby était en train de se confectionner un RSX d'écriture en double hauteur (pour maculer les écrans de sa phrase favorite : "Robby est le plus beau"), il me posa la question suivante : que fais-tu dans ce numéro pour nos lecteurs préférés ? Je me posai alors la question suivante : est-ce que tous les lecteurs de notre revue possèdent Disco ?



Disco or not Disco, that's the question. A quoi cela sert-il que Robby se décarcasse, passe des nuits blanches, des week-ends en maison de repos, des journées à frapper sur le clavier de son CPC, des heures entières à quatre pattes sous son bureau à chercher un soft datant de la période antédéluvienne, si le petit lecteur assidu perdu au fond de sa campagne natale ne possède pas le logiciel dont tout le monde parle à voix basse : Disco. Prenant mon courage à deux mains, mes bouquins sous les bras, je me dirigeai vers mon antre, où tout rédacteur épuisé aime à venir se reposer. Là, las, lalala, je commençais mes investigations et écrivais mon premier petit idéogramme. Mais que de mots pour dire si peu de choses, en fait, simplement pour amener le sujet de ce mois : les lectures et écritures de secteurs.

Dis, monsieur, c'est quoi un secteur ? Eh bien mon petit, il faut avant tout savoir qu'une disquette contient deux faces. Sur chaque face, environ quarante pistes sont disposées de façon concentrique. Sur chacune des ces pistes, environ neuf secteurs sont placés de manière régulière. Ce sont en fait des morceaux de piste, de taille égale, contenant chacun 512 octets. Entre ces secteurs viennent des identificateurs, mais cela dépasse quelque peu le cadre de ce petit article.

Donc, dans le format Data utilisé sur CPC sous AmsDos, nous savons que nous pouvons loger, sans perdre de fiabilité, quarante-deux pistes, notées de 0 à 41, contenant chacune neuf secteurs notés de &C1 à &C9, renfermant chacun, encore, 512 octets. Petit calcul : 40 * 9 * 512 = 184 320 octets disponibles. Comment cela ? Si on divise cette valeur par 1 024, ce qui est le nombre d'octets par ko, on s'aperçoit que le nombre d'octets enregistrables sur un tel support est 180 ko. Pourquoi le nombre de ko libres après formatage est-il alors seulement de 178 ko ? 2 048 octets sont partis faire un petit tour aux fraises ? Pas cool ! Mais non, ces deux ko sont simplement utilisés par l'AmsDos pour gérer les entrées de la Directorie. Soixante-quatre points d'entrée de 32 octets sont donc pris, sans nous demander notre avis, pour que le système sache où et comment sont disposés les fichiers sur la disquette. Nous verrons aussi plus tard à quoi correspondent les valeurs stockées dans cet endroit crucial d'une disquette AmsDos. Pour l'instant, ce qui nous intéresse, ce sont les RSX que l'on vous a préparés et gardés au chaud pendant quelque temps.

MOUILLONS-NOUS AVEC LOADSEC ET SAVESEC

La lecture d'un secteur n'est pas dangereuse, sauf si on s'amuse à aller chercher le deux cent cinquantième secteur de la deux mille quarante-troisième piste. A ce niveau, le lecteur se prendra pour une auto-mitrailleuse en manque de délires dévastateurs. Si on reste dans le domaine du logique et du convenable, tout se passera sans

DISQUETTES, C'EST BEAUCOUP POUR UN SEUL DRIVE

problèmes, et le lecteur se sentira fier de collaborer à l'analyse du support magnétique mis en cause. Par contre, pour ce qui concerne la sauvegarde de secteurs, il faut faire très attention. Ce genre de manœuvre peut en effet réduire à néant bon nombre d'heures de travail. Si, par exemple, vous sauvez n'importe quoi dans le secteur &C1 de la piste 0, vous *écrasez la Directorie, et il devient alors* difficile, voire impossible, de récupérer les fichiers perdus. C'est pour cela que je ne conseillerai jamais assez de faire des *copies de disquettes, avant de faire une* quelconque opération sur l'original (il est d'ailleurs préférable de faire des modifications sur la copie). Bon, cela dit, jetons-nous à l'eau, mouillons-nous, et utilisons le mini-éditeur de secteur de ce mois.

```
10 ' SECTEDIT 0.1 by Sined & Jun
20 MODE 2:INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0:LIG=
100
30 FOR I=&9000 TO &9073 STEP 8
40 FOR J=0 TO 7:READ Z$
50 Z=VAL("&"+Z$):C=C+Z:POKE I+J,Z
60 NEXT:READ C$:IF C<>VAL("&"+C$) THEN P
RINT"ERREUR LIGNE ";LIG
70 C=0:LIG=LIG+10:NEXT:CALL &9000
100 DATA 01,28,90,21,24,90,CD,D1,32C
110 DATA BC,21,3F,90,CD,D4,BC,22,428
120 DATA 40,90,79,32,42,90,21,43,2B1
130 DATA 90,CD,D4,BC,22,44,90,79,45C
140 DATA 32,46,90,C9,00,00,00,00,1D1
150 DATA 30,90,C3,47,90,C3,5D,90,40A
160 DATA 4C,4F,41,44,53,45,C3,53,2CE
170 DATA 41,56,45,53,45,C3,00,84,2DB
180 DATA 00,00,00,85,00,00,00,FE,183
190 DATA 03,28,05,3E,07,C3,5A,BB,24D
200 DATA EB,DD,56,04,DD,4E,02,1E,36D
210 DATA 00,DF,40,90,C9,FE,03,28,3A1
220 DATA 05,3E,07,C3,5A,BB,EB,DD,3EA
230 DATA 56,04,DD,4E,02,1E,00,DF,284
240 DATA 44,90,C9,00,00,00,00,00,19D
300 MEMORY &3FFF:p=0:s=&C1
310 |LOADSEC,p,s,&4000
320 MODE 2:GOSUB 550:LOCATE 1,2
330 PRINT:PRINT
340 FOR i=&4000+d TO &40FF+d STEP 16
350 PRINT"  ";HEX$(i,4);" : ";
360 FOR j=0 TO 15:PRINT HEX$(PEEK(i+j),2
);" ";:NEXT
370 PRINT" :  ";:FOR j=0 TO 15:z=PEEK(i+
j)
380 IF z<32 THEN PRINT".";ELSE PRINT CH
R$(z);
390 NEXT:PRINT:NEXT
400 PRINT:PRINT"                    Secteur, Pi
ste, Write, Load, End, Valeur a changer
410 PRINT:PRINT"                              U
ndo, Espace pour page suivante.
420 a$=INKEY$:a$=UPPER$(a$)
430 IF a$=" " THEN d=ABS(d-256):GOTO 320
435 LOCATE 10,25
440 IF a$="S" THEN INPUT"Secteur : &",s$
:s=VAL("&"+s$):GOSUB 550
450 IF a$="P" THEN INPUT"Piste : ",p:IF
p>43 THEN 435 ELSE GOSUB 550
460 IF a$="W" THEN |LOADSEC,p,s,&5000:ss
=s:sp=p:w=1:|SAVESEC,p,s,&4000
470 IF a$="L" THEN |LOADSEC,p,s,&4000:GO
TO 320
480 IF a$="E" THEN END
490 IF a$="U" AND w=1 THEN |SAVESEC,sp,s
s,&5000:w=0
500 IF a$<>"V" THEN 420
510 LOCATE 10,25:INPUT"Adresse : &",a$:a
=VAL("&"+a$):IF a=0 THEN 510
520 LOCATE 10,25:PRINT SPACE$(50);
530 LOCATE 10,25:INPUT"Valeur : &",v$:v=
VAL("&"+v$):POKE a,v
540 GOTO 320
550 LOCATE 1,1:PRINT"Secteur : &";HEX$(s
,2);"   Piste : ";p;"   Page : ";-1*(d=2
56):LOCATE 1,25:PRINT SPACE$(70);:RETURN
```

LISTING BASIC SECTEDIT 0.1

Comme vous pouvez le voir, cet éditeur de secteurs n'est pas très long. Il contient deux RSX, dont le listing assembleur est fourni, et qui sont aussi simples que possible. LOADSEC permet de lire un secteur, et SAVESEC permet de l'écrire. Ces routines font malheureusement appel à l'*AmsDos. Peut-être que si vous êtes* sages, vous aurez la même version sans passer par les routines systèmes, avec les petits In et Out que tout le monde connaît *maintenant.* Pour le moment, nous devrons nous contenter de cela. Voici la syntaxe de ces instructions : LOADSEC, n° de piste, n° de secteur, adresse en mémoire où seront logées les données (512 octets). SAVESEC s'utilise de la même manière. Il faut aussi savoir que le numéro du premier secteur n'est pas 1, mais &C1 pour une disquette au format Data, et &41 pour une disquette au format CPM. Le choix du type de support est donc laissé à l'utilisateur, selon le type de format utilisé. De plus, les disquettes possèdent normalement quarante pistes, numérotées de 0 à 39. Nous avons décidé d'accorder jusqu'à quarante-quatre pistes, valeur que certains lecteurs de disquette arrivent à gérer. *Pour les* commandes de l'éditeur, rien de bien sorcier :

- *S(ecteur) : permet de modifier le numéro* de secteur en cours.
- P(iste) : fait de même pour le numéro de piste.
- W(rite) : sauve les données contenues dans le buffer dans le secteur et la piste prédéfinie avec les commandes précédentes.
- L(oad) : lit le secteur de la piste prédéfinie avec les commandes S et P.
- E(nd) : interrompt le programme.
- V(aleur à changer) : permet de modifier les données du buffer, ceci par saisie d'une adresse et d'une valeur à poker.
- U(ndo) : offre la possibilité, si une fausse manoeuvre de sauvegarde a été commise, de remettre le secteur écrasé dans son état initial.
- La barre d'espace change de page, car seule la moitié d'un secteur peut être affichée à l'écran, pour des raisons *d'encombrement.*

Ce petit éditeur est plus puissant qu'il n'y paraît, car il est possible de déplacer un secteur, en procédant, par exemple, de la *manière suivante :*

SC4, pour lire le secteur 4 de la piste 0.
P12, pour passer en piste 12.
SC9, pour sélectionner le neuvième *secteur de la piste 12.*
W, pour écrire le buffer sur disquette.

Pour lire un secteur précis, il faut le sélectionner par S, forcer la piste avec P, puis ordonner le chargement avec L. Comme vous pouvez le voir, il est simple de se promener sur une disquette et de visualiser son contenu, de façon lente, bien entendu, car c'est tout de même écrit en Basic ; mais c'est assez fiable et cela permet de s'amuser un peu. Au passage, *nous vous donnerons un petit conseil ;* pour vos premiers assais de cette routine, utilisez une copie, et non un original, le temps de vous familiariser avec les commandes disponibles. Bien entendu, ce logiciel est du friouaire et n'est soumis à aucun kopirailleteu, ce qui vous laisse tous les droits de modification, destruction, amélioration, etc. Vive *Amstrad Cent pour Cent.*

CONCOURS PAS LONG

Alors que nous étions descendus boire un grand chocolat chaud (véridique) au café du coin, Robby me dit dans le creux de l'oreille, fort jolie au demeurant : hé, si on demandait aux lecteurs bidouilleurs de nous faire des démos graphiques et sonores d'enfer comme y'en a sur ST ? Cette phrase me fit m'éjecter de ma chaise, quelques heures plus tard, le temps de digérer le chocolat, pour écrire ces quelques lignes. Donc, avis aux super-programmeurs. Si vous êtes capables de faire des super-animations, avec de la musique à se faire péter les tympans, sautez sur vos claviers et envoyez-nous vos méga-démos. Nous serons heureux, nous les amoureux du CPC vivant, de montrer à tous ces fous du ST ce qu'un petit micro-ordinateur peut faire.
On va pas se laisser emm... non quand même !

SILLOUNAIXTEMONSE

C'est le cœur triste que je vous abandonne à vos élucubrations capillo-tractées, et que je vous souhaite de passer de bons moments sur notre bécane de course préférée. Alors, paix et prospérité, et au mois prochain.

Sined en navet



A L'HEURE OU BLANC (courage... fuyons !!!)

Calme. Tout est calme, reposé. On entend, presque, des clochettes tintinnabuler. 37 secondes plus tôt, vous eussiez ouï une tempête force 13 ! Il ne reste en vue qu'une douzaine de jeunes recrues en pleurs qui devront rechercher leurs prémolaires aux Objets trouvés et boire pendant deux semaines leur bifteck à la paille.



Une masse puissante et noirâtre, assise sur une grosse montagne de lettres, le Chef, aimé et serein, est en train de dépiauter votre courrier...
Salut, les larves ! Rien de tel qu'une bonne rafale de mandales pour me mettre de bonne humeur. Bon. Finies les amabilités. Y a un bon petit gars d'Avignon, Joss, qui vient grossir les rangs de la troupe, en nous envoyant presque tout ce qu'il faut savoir sur Exit. On se met en rang par quatre. FIXE ! Cerveau ouvert, on écoute. Il y a six objets à récupérer dans les jeux d'arcade :
- la boussole pour se repérer,
- la gourde pour boire,
- le Klaxon pour faire fuir la chauve-souris,
- le réveil pour se régénérer en énergie,
- la fourchette pour tester si les aliments sont comestibles ou non,
- le livre pour déchiffrer les grimoires (code : A=Z, B=Y, etc.).

Les objets inutiles sont au nombre de quatre : le cadre, le poignard, la pince et le marteau ; tout le reste doit servir à un moment. Vous trouverez trois labyrinthes dans le jeu dont les entrées se trouvent respectivement devant l'espèce d'engin spatial, devant le grand orgue et devant la porte où apparaît un reflet de soleil. Pour pénétrer dans le troisième labyrinthe, il est nécessaire de posséder un vase contenant une mixture spéciale dont la fabrication se fait en cinq temps. Premier temps, obtenez de la poudre d'os avec le crâne broyé. Deuxième temps, recueillez le venin du serpent qui apparaît dans les marécages (positionnez le vase sur la gueule du monstre et cliquez). Troisième temps, fournissez-vous en soleil bleu. Celui-ci apparaît derrière les diplodocus, une fois qu'on a chatouillé le ventre de la femme enceinte (logique,

HIT LA CAMPAGNE

non ?). Quatrième temps, ramassez les trois boules, qui sont obtenues près de la crevasse. Auparavant, il aurasse fallusse déterrer une dalle devant le château pour fabriquer une passerelle sur cette crevasse. Cinquième et dernier temps, procurez-vous de la poudre d'yeux bleus. Super facile ; on doit déjà avoir en sa possession un bâton obtenu près de la statue de la femme. En posant ce bâton en haut à droite de l'arbre qui reçoit la foudre et juste si on clique quand l'arbuste brûle, ledit bâton doit s'enflammer. Posez alors, de chaque côté de la statue de la grotte, les cylindres blancs, en respectant l'ordre. C'est à ce moment que vous verrez les yeux de la statue se transformer en poudre bleue. "Putaing cong !, comme dit notre ami avignonnais, c'est de la facilité ce jeu, cong !" Merci mon gars, quand t'auras tout fini, on passera la suite de tes renseignements.

Maintenant je vous donne des nouvelles de Kalidor et d'Aragorn, alias Besson Yann et Gamelin Sylvain, tous deux de la rue Emile-Bouin à Villedomer dans le 37, qui, même s'ils sont bloqués devant une grille, nous livrent le plan et l'aide indispensables pour bien débuter l'Anneau de Zengara. Voilà ce que nous disent ces deux gars bien débrouillards : choisissez d'abord un personnage, par exemple un guerrier avec une bonne force et une bonne dextérité. Faites descendre sa C.A. à 8. C'est le moment de faire un tour devant la porte de la tour et de tuer sauvagement (gnark !) l'orque. Pénétrez dans la tour, visitez les cuisines, vous trouverez nourriture et ustensiles, que vous pourrez revendre au marchand. La potion redonne cent poi nts de vie. Refaites un tour à la tour, et, dans la salle complètement à droite, vous dénicherez une grosse clé. Dans les deux chambres de l'étage au-dessus, se trouvent des objets dont vous aurez besoin : le crucifix, deux clés, des bijoux, de l'or, une veste et un bilboquet (?). Dans la salle du milieu, après avoir passé la porte, vous montrerez le crucifix au mur parlant et lui répondrez "cercueil". Il s'écartera en découvrant un escalier. Montez les marches, déjouez le piège de la fléchette et, quand vous trouverez le loup-garou, faites-lui goûter le fil de votre arme acérée. Dans la salle de gauche, vous trouverez en outre une dague et une magnifique épée (2D + 5). Au rez-de-chaussée, après avoir encore refroidi une viande d'orque, vous ouvrirez la porte du cachot et filerez un croûton à la prisonnière, qui vous suivra. Dans la salle du loup-garou, vous arriverez à une porte voûtée, là se cache un piège. Ensuite, en montant, vous trouverez le labyrinthe où un voleur vous attend.

On s'arrête ici les petits gars... J'aimerais bien que vous vous agitiez les miches pour me ramener la suite avant que je finisse mon petit déj. Dulat Olivier, de Saintes, voyant la détresse profonde de notre bonne sentinelle - j'ai nommé le bon robot Robby - nous balance une vingtaine de codes avec encore quelques trous entre 25 et 30. Je vous donne le 20 : 7/804/21/77 ; le 30 : 4/106/22/96 ; et le 100 : 5/722/88/85. Celui qui trouve mon numéro de téléphone gagne un abonnement à vie à *Amstrad Cent Pour Cent !* Encore un petit mot avant de se faire la petite castagne de 11 heures. Le soldat Guentleur Loïc, de Perpignan, appelle à l'aide dans Bard's Tale et nous refile le fruit de ses virées sanglantes : supprimez Markus, de l'équipe de base, remplacez-le par un magicien, et ne vous baladez pas trop la nuit car les monstres sont alors plutôt coriaces. Demandez du vin à la taverne, c'est peut-être une entrée de quelque chose. Sous le temple du dieu fou se trouve l'entrée des catacombes (3 niveaux) ; l'entrée du château est en ville, défendue par 4 gardiens ; vous trouverez une épée magique au premier niveau, le mot de passe au deuxième est "bouclier" et lorsque l'homme vous demande le nom d'une taverne, répondez "crâne". Si ma vue perçante ne me fait pas défaut, je crois qu'il termine sa bafouille par AU SECOOOOOURS !!! Alors, bande de limaces essoufflées, au lieu de vous lamenter sur une dizaine de dents de lait cariées, mettez-vous au boulot et donnez-moi du frais et du bien saignant pour la pochaine fois ! On me salue ! ROMPEZ !

le CHEF

LEPANTH OF FRIME

Sérieusement, c'est pas avec le contingent qu'on m'a refilé que j'arriverai à tailler en pièces un escadron de goules voraces ! Par le grand KHAN, Seigneur de l'Instrumentalité et Grand Phynancier de la Galaxie, j'ai besoin de vous ! Je sais que parmi vos rangs il se trouve des SEIGNEURS et LADIES de l'Aventure, qui sont prêts à envoyer plans, solutions, conseils, bidouilles, grenouilles et autres barbouilles, récoltés après de durs efforts au mépris du danger et malgré l'interdiction de leur vieille mémé. Comme tout effort mérite récompense, ce sera avec émotion que j'inscrirai en lettres d'or, au PANTHEON DE LA FRIME ET DE LA RENOMMEE, le nom de tous ceux et celles qui apporteront la preuve de leurs hauts faits. D'autant plus que les récompenses risquent d'être aussi... sonnantes et trébuchantes. D'autre part, tas de limaces, si vous voulez entrer en contact avec d'autres aventuriers, recopiez le bon ci-dessous, mettez-y votre téléphone, et soyez pas surpris d'être réveillé, à 4 plombes du mat, par un appel au secours d'un Seigneur en détresse. En tout cas, votre boîte aux lettres va avoir du boulot !

Le CHEF

7

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :

1 .... de ....

2 .... de ....

3 .... de ....

4 .... de ....

5 .... de ....

NOM : ....

AGE : ....

ADRESSE : ....

Tél. : ....

H

HOTSHOT

Ils ne savent vraiment plus quoi inventer, en cette fin de XXIème siècle ! Les jeux sportifs que l'on nous présente sur les écrans vidéo des salles de repos sont de plus en plus surprenants. Le dernier en date est une espèce de flipper casse-briques qui se joue à deux joueurs. Emotion et hémoglobine garanties.



Bien sûr, je me suis encore engagé dans une galère pour vous faire plaisir. Il a fallu que je m'inscrive à ce championnat à la noix de Hotshot. Mais surtout ne le dites pas à mes parents, ils me croient journaliste dans un canard d'informatique ludique ! J'ai dû apprendre les règles de ce nouveau jeu, qui est présenté comme un véritable sport, en plus. Bon, c'est à moi d'entrer sur le court. Mon premier adversaire est un Scrountch, un habitant d'une des dernières planètes colonisées. Sa vue me glace un peu d'effroi... Tout ce que je peux vous dire, c'est qu'il n'a rien d'humain. Heureusement que nous sommes dans deux cuvettes séparées. Je vérifie une dernière fois mon pistolet Graviton, du nom de son inventeur. Une défection de ce petit joujou et c'en est fini du grand Lipfy. Bon, la balle de plasma est de mon côté, je vais donc engager. Au-dessus de ma tête, un mur de briques attend que je le désintègre.

A FAIRE FLIPPER

La balle de plasma part comme une boule de flipper (qui roule...). Je dirige le canon du graviton et attire la boule. Attention, à la moindre fausse manœuvre, si la balle me touche au lieu d'aller se loger au bout de mon canon, j'explose. Heureusement, la machine récupère toutes mes cellules et recolle les morceaux. La balle au bout du canon, je vise, sur le côté, la glissière qui me permet de la faire passer au-dessus du mur. Je dois me dépêcher car si mon graviton surchauffe, j'explose, laissant ainsi l'avantage de l'engagement à mon adversaire. Zut ! j'ai loupé la gouttière et mon adversaire en a profité pour me subtiliser la balle. Pendant qu'il joue, je ne reste pas inactif. Je me sers de mon graviton, soit pour attirer la balle vers moi, soit pour la faire dévier des trajectoires qu'il lui donne. Avec un peu de chance, il loupera la réception de la balle et pfuit... le plasma le désintégrera. Ce premier adversaire n'est pas trop coriace. Entre deux parties, un tableau, vraiment style flipper, me permet d'augmenter mon nombre de points pour passer au niveau supérieur. J'arrive à mettre la balle sur son point de régénération. Ma qualification est assurée. Le tableau suivant ne sera pas aussi facile. Ce coup-ci, mon nombre de vies est limité mais pas le temps. Dans certains tableaux, il faudra que je noie mon adversaire en crevant des briques pleines d'eau. Le dernier niveau sera même un duel à mort, puisque, à chaque fois qu'un des joueurs est touché, son arène se rapproche d'un trou qui le détruira à jamais, laissant l'autre joueur champion toutes catégories de la galaxie.

DU GRAND ART

D'un graphisme très fin (en mode 1), d'une animation aussi bonne que rapide, *HOTSHOT est un soft vraiment très* sympa, même si les couleurs choisies sont un peu «adegueulbif». On peut choisir d'incarner cinq personnages, chacun ayant des caractéristiques différentes. Franchement, pour une simulation de sport qui n'existe pas, on s'y croirait. Un jeu vraiment bien adapté au CPC et vraiment éclatant, surtout à deux joueurs.

Lipfy 2017

HOTSHOT de ADDICTIVE
K7 : 109 F
Disk : 149 F

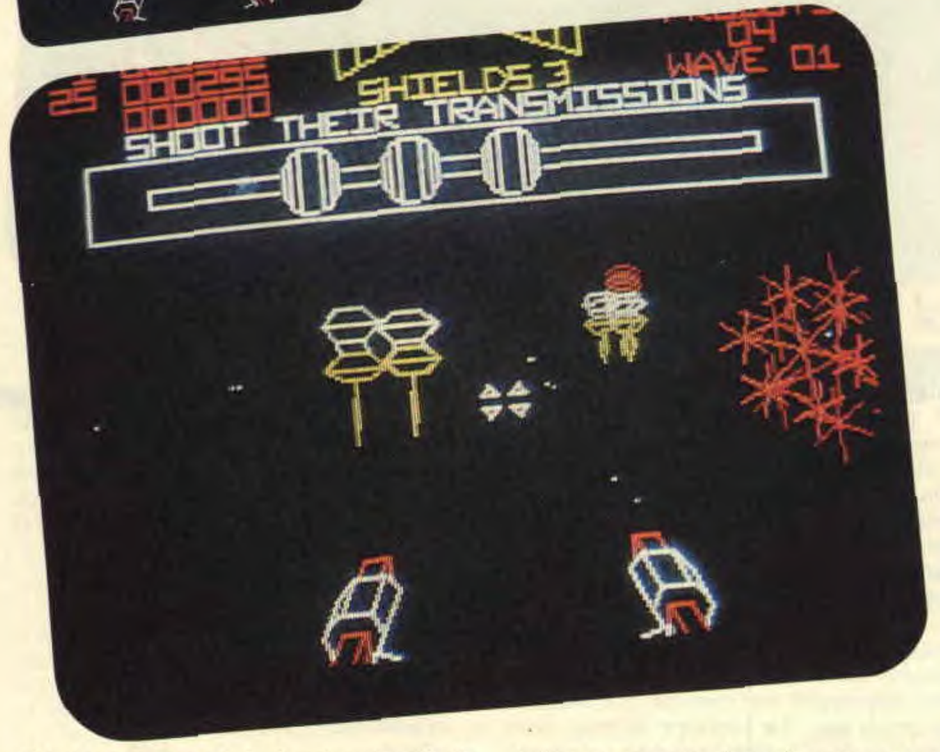
Graphisme:	3/4
Son:	3/4
Animation:	4/4
Difficulté:	3/4
Richesse:	3/4
Scénario:	3/4
Ergonomie:	3/4
Notice:	2/4
Longévité:	3/4
Rhaa/Lovely:	3/4
Note:	15/20

75%



THE EMPIRE STRIKES BACK

Darth Vader (Dark Vador) revient à la charge avec toutes ses troupes, mais nos deux amis, Luke Skywalker et Ian ou Han Solo, guettent. Suite de Star Wars, aussi bien au cinéma que sur votre CPC, ce jeu n'est pas trop différent de son grand frère.



Dès le chargement du jeu, je suis pris de vertige. Impossible de se tromper, il s'agit bien de la suite de Star Wars, mais la présentation est en face pleine. Malgré mon grand courage, je prends le niveau le plus faible.

CENT POUR CENT ARCADE

Ne cherchez surtout pas la moindre référence intellectuelle à ce soft. C'est plutôt le genre : je fonce tout droit et je tire dans le tas. Une vrai bonne petite guerre, avec juste ce qu'il faut de repos pour reprendre sa respiration entre deux combats. A propos de combat, écoutons un peu le commentaire de Luke Skywalker en direct de sa moto des neiges.

LUCKY LUKE

Eh oui, quel heureux homme je suis ! je sors enfin de la torpeur qui m'avait saisi depuis mes derniers combats. Je redeviens actif. Cette fois-ci, je dois empêcher les probots d'envoyer des renseignements sur la cachette des rebelles. Pour cela, il faut tirer sur tout ce qui se présente sur mon écran. C'est parti ! Le bouton de feu appuyé en permanence, je balance ma moto des neiges dans tous les sens, tout en plaçant ma mire sur les probots. Le mieux étant, évidemment, de descendre les probots avant qu'ils aient eu le temps d'envoyer un message ou un missile à photons. Le carnage est tel que le mot Jedi apparaît, et que la lettre J se place en haut de mon écran. Lorsque j'aurai réussi à obtenir les quatre lettres de Jedi, j'acquerrai la force qui me rendra invincible pendant un certain temps. Les probots rendus inopérants, je passe à la phase suivante, la chasse à la bébête. J'ai affaire à deux types de robots sur pattes, les AT/ST et les AT/AT. Les premiers, plus petits, sont donc plus mobiles. Celui que je rencontre me fait particulièrement penser à une autruche, après avoir détruit les quelques missiles qu'il s'amuse à m'envoyer, je décide de me débarasser de ce merveilleux joujou en lui larguant une dragée en pleine tête, tout en lui souhaitant mes meilleurs voeux. Pour les seconds, j'ai le choix entre plusieurs actions. J'essaie tout d'abord la façon classique. Je tire donc dans la tête, ça marche mais ce n'est pas très rentable. La seconde méthode consiste à envoyer un câble dans les pattes ; là encore, le rapport qualité prix n'est pas des meilleurs. Avec la troisième méthode, de loin la plus rigolote, il s'agit de passer entre les pattes de l'énorme bébête, et vlan ! cinq mille points de bonus. Mais Han va vous raconter la suite.

HAN NE VOIS-TU RIEN VENIR ?

Bien sûr que si, je vois apparaître toute une troupe de tie fighters. Ils sont déchaînés, mais pas autant que moi, alors bonjour la castagne ! Ça tire dans tous les coins, un vrai régal. Ce n'est pas très sérieux de la part de Darth d'envoyer ses hommes à la boucherie. Enfin, la suite de l'épisode ne lui doit rien. Mon Faucon millénaire est pris dans une tourmente d'astéroïdes. Heureusement, mon écran de protection possède cinq épaisseurs et il est encore intact ; sans lui, j'aurais bien du mal à me tirer d'affaire. Je dois vous le dire, je suis quand même plus doué pour le combat spatial que pour les slaloms intersidéraux. En tout cas, le résultat est garanti : au bout de deux tours de jeu, vous aurez le doigt ankylosé. Méfiez-vous, la crampe du joueur vous guette.

Lipfy contre-attaque

THE EMPIRE STRIKES BACK
de DOMARK
Distribué par UBI SOFT
K7 : 109 F
Disk : 159 F

Graphisme:	3/4
Son:	3/4
Animation:	3/4
Difficulté:	3/4
Richesse:	2/4
Scénario:	3/4
Ergonomie:	3/4
Notice:	2/4
Longévité:	2/4
Rhaa/Lovely:	2/4
Note:	13/20

65 %



VIE ET MORT DES DINOSAURES

Quoi ?... Un logiciel de Carraz Editions dans la rubrique des softs du mois !!! Un éducatif au milieu des jeux, mais ils sont fous à *Amstrad Cent Pour Cent* ou quoi ???... Fous, nous ? Mais pas du tout, juste un peu zinzins, mais fous sûrement pas. Certes, VIE ET MORT DES DINOSAURES est un logiciel éducatif, mais il est tellement bien réalisé que sa place dans cette rubrique est totalement justifiée. Et je vais le prouver.



Tout commence dans une petite salle du Muséum d'histoire naturelle de Paris. Vous êtes à la veille d'une grande expédition qui va vous mener aux quatre coins du monde. Votre but, découvrir des fossiles de dinosaures et les ramener à Paris. Mais avant de vous lancer dans cette aventure, vous devez préparer tout le matériel nécessaire à votre mission. Adonc, revenons à la première étape du jeu. Sur le côté droit de l'écran, une malle est représentée ; c'est à l'intérieur de celle-ci qu'il vous faudra mettre les objets à emporter. Mais avant de placer les objets dans la malle, il faut l'ouvrir ; logique, non ? Pour cela, vous déplacez le curseur jusque sur le cadenas, vous cliquez et la malle s'ouvre, c'est magique ! Pour tout le reste du jeu, le principe sera le même.

Autre exemple : sur le dessin représentant la salle, vous ne voyez pas d'objet servant à déterrer les fossiles ; placez votre curseur sur la porte de l'armoire qui se trouve en bas à droite, cliquez, et la porte s'ouvre, laissant apparaître un marteau et un burin que vous mettez aussi sec dans votre malle. Bon, je ne vous en dis pas plus, sinon à quoi ça sert que Carraz elle se décarcasse ? Ah, dernière chose, n'oubliez pas d'éteindre la lumière avant de partir, et notez bien le code d'accès que l'on vous donne...

A LA RECHERCHE DES DINOSAURES

La deuxième étape débute avec un planisphère, où sont représentés les différents champs de fouilles que vous pouvez explorer. Une fois le continent choisi, votre champ de fouilles s'affiche sur l'écran, avec sur la droite la malle, et en bas à gauche trois symboles représentant des laboratoires d'analyses (physique/chimie, paléontologie et géologie). Vous devez maintenant découvrir les fossiles des dinosaures. Choisissez le bon outil (la pelle ou la pioche feront l'affaire). Lorsqu'un fossile commence à apparaître, abandonnez cet outil trop destructeur, et prenez-en un autre plus petit (au hasard le marteau ou le burin). Continuez votre fouille, puis changez encore d'outil, sinon vous pourriez casser le fossile, qui serait alors inutilisable. Une fois que le fossile est complètement mis à jour, vous devez l'emballer, puis l'envoyer aux laboratoires d'analyses, lesquels vous donneront des indications précieuses pour la suite du jeu. Les résultats des analyses vous seront envoyés sur un listing que vous pourrez imprimer. Quand la partie est terminée, un nouveau code vous est donné.

LE GRAND JOUR

Après cette expédition des plus enrichissantes, un autre tour de force vous attend, le doctorat. Vous vous retrouvez dans une salle, face à trois éminents paléontologues qui vont s'assurer de vos connaissances. Vingt questions vous seront posées, auxquelles il faudra répondre en sortant le fossile correspondant. Prenez votre temps et rappelez-vous bien tout ce que vous avez appris pendant les fouilles. Un très bon jeu et un très bon éducatif, que demander de plus ?

VIE ET MORT DES DINOSAURES
de CARRAZ EDITIONS
Disk : 149 F

Graphisme:	3/4
Son:	1/4
Animation:	2/4
Difficulté:	3/4
Richesse:	3/4
Scénario:	4/4
Ergonomie:	4/4
Notice:	4/4
Longévité:	3/4
Rhaa/Lovelv:	3/4
Note:	15/20

75 %



BOBO



Petit personnage jaune et noir, Bobo est le prototype même du prisonnier sympathique. Ses trois cheveux en haut du crâne et son gros nez le rendraient irrésistible même pour le plus sévère des gardiens. Pour lui, la grande évasion, c'est aujourd'hui.

Dix-sept ans que je traîne mes guêtres dans ce pénitencier d'Inzepocket. Vous croyez que c'est une vie, ça ? Même si j'ai pour me consoler des centaines, que dis-je des centaines, des milliers de fous rires à mon actif, l'univers carcéral me pèse un peu. Laissez-moi vous raconter ma vie de tous les jours.

DEBOUT DES L'AUBE

6h 30, direction les cuisines. Je dois servir le repas à tous les prisonniers. Heureusement qu'ils n'arrivent pas tous en même temps. Au début, j'ai le temps de me faire la main sur le premier. Une seule façon de calmer sa mauvaise humeur, lui remplir l'assiette à ras bord. Mais rapidement ses petits camarades viennent le rejoindre et alors là, bonjour ! Dès que ma marmite est vide, je reviens vers les cuisines pour en prendre une autre. Il faut aussitôt que je reparte nourrir ces morfales. La fin est un vrai calvaire, la moitié des prisonniers n'ont plus rien dans leur assiette. L'émeute gagne leurs rangs et je me retrouve avec la marmite sur la tête ! Vous parlez d'une situation de choix...

CORVEE DE PATATES

Pour me punir de ma lenteur, le gardien-chef m'a mis de corvée d'épluchures. Ah, là au moins, je serai tout seul et on ne viendra pas me chercher d'ennuis. Tranquillement assis avec mon éplucheлégumes, j'attends les tubercules. J'en prends un premièr dans les mains et j'ai à peine le temps de lui enlever deux lamelles de peau qu'un nouveau tas dégringole à mes pieds. Eh ! doucement là-haut, j'ai pas quatre bras. Le temps de dire cette phrase bien anodine et un nouveau tas m'arrive dessus. Il va falloir que je m'active un petit peu. Au moment de prendre cette sage décision, le tas de pommes de terre me recouvre. Voilà une journée qui commence bien !





ENFIN UNE BONNE NOUVELLE

Eh oui, la révolte gronde à l'intérieur de la prison, mais ce ne sont pas les détenus qui sont mécontents, ce sont les gardiens qui font grève. Voilà qui augure une belle partie de rigolade. Bien sûr, j'ai été choisi par mes codétenus pour faire le sale boulot ; pendant qu'ils s'amusent à faire des cabrioles dans les airs, je suis chargé de déplacer le Trampoline pour que ces messieurs puissent tranquillement s'évader. Certains l'auront bien cherché ; tiens, c'est Robby qui saute le premier, et v'lan, je l'envoie directement contre le mur. C'est au tour de Sined maintenant ; après lui avoir fait faire un petit saut périlleux, je le largue aussi contre le mur. Bon, soyons sérieux, plus il y aura de prisonniers dehors, plus les gardiens seront occupés et donc je pourrai m'évader plus facilement.

AU COURANT D'UNE EVASION ?

Et justement, c'est en courant sur les fils électriques que je décide de m'évader, mais j'avais pas pensé au courant. J'évite la première décharge, mais, entraîné par mon élan, je perds l'équilibre. Ma liberté, si courte soit-elle, n'en a que plus de prix. Le soir, dans mon lit, je rêve encore d'évasion. Dérangé en pleine tentative par les ronflements des autres détenus, j'essaye de les bercer pour pouvoir revenir à ma douce rêverie. Malheureusement, en plein milieu de la pièce, je me prends, les pieds dans une bassine ! Tout est à recommencer. Vous parlez d'une vie !

BOBO de INFOGRAMES
K7 : 149 F
Disk : 199 F

Graphisme:	3/4
Son:	3/4
Animation:	3/4
Difficulté:	3/4
Richesse:	3/4
Scénario:	4/4
Ergonomie:	4/4
Notice:	3/4
Longévité:	2/4
Rhaa/Lovely:	3/4
Note:	15/20

75%





PSYCHO PIGS UXB

En voilà un bon soft qui ne vous demandera pas de savoir ce qu'il faut faire. Pour les fatigués de la tête, c'est impeccable. Plus intellectuel que tous les dessins animés japonais réunis, voici le plus folklorique des jeux sur CPC, tiré directement de la nouvelle d'Orwells, *Animal Farm* (en français, *la Ferme des animaux*).

TROIS PETITS COCHONS ET LES AUTRES

Non, je ne vais pas ici vous raconter une belle histoire pleine de cochons et de loups, mais plutôt l'extraordinaire histoire des cochons anarchistes. Il s'agit bien entendu d'une image d'Epinal. Dès que l'on voit quelqu'un avec une bombe à mèche dans les mains, on l'étiquette comme anarchiste. Que se passe-t-il donc dans la baie des cochons ? Vous ne trouverez certes pas la réponse à cette question dans l'article, elle n'y aurait pas sa place. Par contre, je peux vous raconter ce qui se passe actuellement dans la cour de la ferme. Les cochons sont devenus complètement fous. Il n'y en a pas un pour rattraper l'autre. Ah, j'vous jure ma bonne dame, depuis qu'ils se mettent à marcher sur deux pattes, *ils ont* complètement perdu la tête. Voilà-t-y pas qu'aujourd'hui ils viennent d'inventer un nouveau jeu. Et attention, pas si innocents que ça, les cochons !

A SAUTE-COCHON

Eh oui, vous l'avez compris, c'est un jeu de saute-cochon, mais la différence avec le saute-mouton, c'est que dans le cas présent le but n'est pas de passer au-dessus des cochons, mais de les faire sauter avec des bombes. Au début de la partie, l'assemblée des cochons attend avec impatience le signal de l'arbitre. Dès le coup de sifflet, les cochons se mettent à cavaler dans tous les sens, attrapent des bombes et les lancent sur leurs petits camarades. Quand ils lâchent la bombe, celle-ci s'allume. Le compte à rebours commence. Quand il atteint zéro, la bombe explose, à moins qu'elle ait *rencontré auparavant un joli petit* cochon. Dans ce cas, c'est l'apothéose. Le cochon explose et est immédiatement mis sur la touche.

RETOUR A L'EXPEDITEUR

Mais le jeu n'est pas si simple. En effet, les bords de la cour renvoient les bombes, ce qui fait que, si vous restez sur la même ligne que la bombe, vous risquez de vous la prendre en plein dans le gras de la cuisse. Pour faire du jambon fumé, c'est parfait, mais là n'est pas le but du jeu, en tout cas pas pour vous. Enfin, ne vous inquiétez pas, à certains niveaux et pour soulager les petits porcs que vous êtes, une partie spéciale vous permet d'augmenter vos scores. Il suffit pour cela d'embrasser les truies avant qu'elles ne disparaissent dans leur trou. C'est ce qu'on appelle le repos du cochon. D'autre part, en cours de jeu, il est aussi possible de récupérer dif*férents objets tels que du tonique, qui* vous permet de lancer plus loin, une armure, qui vous protège d'une explosion, ou du gaz, pour endormir l'ennemi. En *gros, il y a de quoi faire* sans que cela tourne au jus de boudin. Bref, une cochonnerie bien amusante, mais tout le monde sait bien qu'il ne faut jamais abuser de la charcuterie.

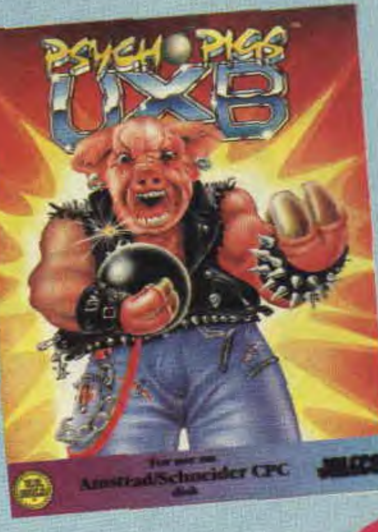


PSYCHO PIGS UXB de US GOLD
K7 : 95 F
Disk : 139 F

Graphisme	:2/4
Son	:3/4
Animation	:2/4
Difficulté	:3/4
Richesse	:2/4
Scénario	:1/4
Ergonomie	:4/4
Notice	:3/4
Longévité	:2/4
Rhaa/Lovely	:2/4
Note	:12/20

60 %





SAMURAI WARRIOR

- "Oh ! hé ! Lipfy, tu veux pas baisser le volume un peu ?
- Grmmm marre grmmllle m'embête...
- Et puis arrête de grommeler, ça me déconcentre. J'arrive pas à commencer cet article.
- Grmmm grmmm grmmm...
- C'est ça oui, allez ! sois gentil, quoi."

Ouf, ça va mieux. Non, je vous explique : c'est Lipfy ; il est tombé fou amoureux de l'Empire contre-attaque, et comme il joue juste à côté de moi, ben moi, ça me déconcentre. Bon. Et si je vous parlais un peu de SAMURAI WARRIOR, hein ? Le chef serait content (oui, parce que, quand je suis arrivé ici, il m'a dit : "Et surtout, tu fais pas comme les autres. Tu parles un peu du jeu que tu critiques." Alors comme moi j'aime bien le chef, je fais ce que le chef dit qu'il faut faire, parce que le chef c'est quand même le Chef, hein, et moi j'aime bien le chef.

Or donc, SAMURAI WARRIOR, c'est l'histoire d'un petit lapin qui vit au Japon, au XVIIème siècle. Il s'appelle Myamoto Usagi, mais on le connaît plus sous le nom de Usagi Yojimbo. Pour l'heure, sa mission consiste à apporter de l'aide à son ami, lord Noriyuki, menacé par le méchant lord Hikiji. Et tandis qu'il fait route vers le domaine de Noriyuki, il rencontre sur son chemin plein de personnages aussi bizarres qu'étranges (seigneurs locaux, paysans, aubergistes, samouraïs, brigands, etc.), dont certains, hostiles, seront prétexte à de périlleux combats au sabre...

En tant que samurai, Usagi a un code de l'honneur, auquel il doit absolument obéir. Ainsi, il doit s'incliner devant les personnes de même rang que lui ou de rang supérieur ; sinon, elles s'estimeront insultées et le provoqueront en duel. De la même manière, si ces personnages voient que le sabre d'Usagi est dégainé, ils le considéreront comme un ennemi, et l'attaqueront derechef.



L'argent, symbolisé à l'écran par des ryos, joue un rôle important : c'est grâce à lui qu'Usagi pourra s'arrêter dans les auberges pour se reposer et se rassasier. Au début du jeu, la bourse d'Usagi est vide, mais il peut la remplir en dépouillant les cadavres de ses ennemis, après les avoir vaincus.

Dernier paramètre important, le karma, qui comptabilise les bonnes actions d'Usagi. S'il atteint zéro, le lapin n'aura plus qu'une solution : se faire Charlie Heb... pardon, hara-kiri.

N'attendez pas trop de SAMURAI WARRIOR, c'est un petit jeu d'arcade-aventures (pas de combat) amusant, mais sans plus. Il a pour lui une excellente réalisation, de très jolis graphismes (moitié mode 0, moitié mode 1) et une bande sonore agréable mais lassante à la longue. Le plus gros reproche (non, Lipfy, c'est pas toi le reproche) qu'on puisse lui faire est le manque d'action, qui entraîne une certaine monotonie dans le jeu.

Septh

SAMURAI WARRIOR de FIREBIRD
K7 : 89 F
Disk : 149 F



Graphisme	: 4/4
Son	: 2/4
Animation	: 3/4
Difficulté	: 3/4
Richesse	: 3/4
Scénario	: 3/4
Ergonomie	: 3/4
Notice	: 4/4
Longévité	: 3/4
Rhaa/Lovely	: 2/4
Note	: 15/20

75 %

GARY LINEKER'S SUPERSKILLS

Quoi, encore du sport ? C'est la saison, mais tout de même. Et en plus, c'est encore une nouvelle simulation de football ! Alors là, je dis non ! C'est *encore du sport, mais ce* n'est pas une simulation de football . Ca commence à bien faire !

On prend un soft, on le charge et hop ! on est champion du monde, c'est trop facile... C'est fini la rigolade. On a été gentil ; maintenant, il va falloir mériter ses résultats. Bien sûr, avec un nom pareil, il ne s'agit pas d'une course de chars à voile. Il est question de football, mais d'une phase qui n'est jamais abordée dans les softs traitant de ce sujet, l'entraînement.

MUSCULATION QUAND TU NOUS TIENS

Ah, les bonnes odeurs de transpiration des gymnases surchauffés, vous ne connaissez pas ; là, vous allez être servis. On commence par une petite série de pompes. Je n'ai pas pu en faire une au joystick. Au clavier, c'est plus facile. Ce n'est pas parce que, comme dans certains autres jeux, on attrape des cloques. Non, là c'est parce qu'il est totalement impossible de jouer avec le joystick. Pour que la pompe soit valable, il faut garder un certain rythme et, surtout, il ne faut pas que le mouvement s'arrête en cours d'exécution. Et ce n'est pas si simple. Sur le côté de l'écran, deux espèces de thermomètres à mercure vous indiquent votre énergie et votre pouls. Lorsque le premier est trop bas, vous devez reprendre des forces en vidant une petite bouteille



de glucose ; quant au second, s'il arrive au maximum, l'entraîneur vous oblige à *vous reposer, ce qui fait perdre du temps.* Et c'est là le drame, chaque section d'entraînement a une durée limitée. Si le temps est dépassé, vous devez recommencer l'épreuve au début, tout en gardant la même fatigue. Il n'y a que deux façons de s'en sortir, soit en réussissant l'épreuve, soit en échouant définitivement lorsque le temps général qui vous est imparti pour l'ensemble des épreuves est passé.



MUSCULATION... PART II

L'épreuve des pompes enfin passée, j'ai droit à un petit intermède. Il s'agit de traverser le gymnase en s'accrochant à des barres fixées au plafond. Une vraie rigolade par rapport à la dernière épreuve. *L'épreuve suivante, variante de la* première, est d'une simplicité déconcertante. Il faut, en étant à peu près dans la même position que pour les pompes, faire passer ses jambes en avant puis en arrière. On se demande même si cette phase possède un quelconque intérêt. Enfin, après un second intermède semblable au premier, la troisième épreuve ; elle consiste à lever et à baisser un haltère ; sans commentaire et sans difficulté apparente. C'est alors que les choses se gâtent. On peut soit recommencer cette série à un niveau plus difficile, soit passer à l'épreuve suivante.

ENFIN DE L'HERBE

Il faut jongler avec la balle, comme savent le faire tous les grands joueurs. On pourrait appeler ça : "Devenez Pelé en dix leçons." Le problème, c'est que, même après dix leçons, je n'arrivais toujours à rien. Parfois, par hasard et sans même comprendre pourquoi, j'effleurais la balle du bout du genou ; et quand on sait le nombre de figures à effectuer en trois minutes, bonjour... Je n'ai donc pas pu tester le reste de l'entraînement, qui avait l'air pourtant sympa - dribbles et penaltys - justement ce que je voulais faire, j'enrage.



De trois choses l'une : soit mon jeu est buggé, soit la notice est vraiment trop mal faite, soit je suis le roi des cons. Je penche plutôt pour une des deux premières solutions, mais...

Lipfy prétendant au trône des cons

GARY LINEKER'S SUPERSKILLS
K7 : 95 F
Disk : 145 F

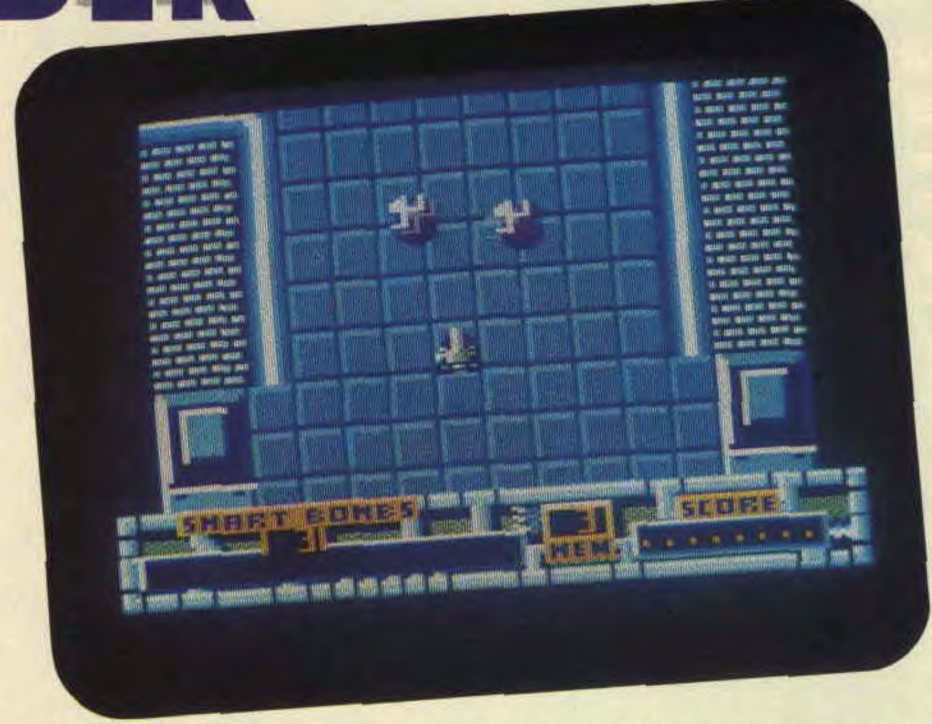
Graphisme:	3/4
Son:	2/4
Animation:	3/4
Difficulté:	1/4
Richesse:	3/4
Scénario:	3/4
Ergonomie:	1/4
Notice:	1/4
Longévité:	2/4
Rhaa/Lovely:	1/4
Note:	**10/20**

50 %



MARAUDER

Il était une fois deux courageux aventuriers qui parcouraient le sol métallique de la planète Mergatron à la recherche du fameux diamant d'Ozymandius. Quelles fabuleuses aventures nos deux héros allaient-ils vivre, quels dangers allaient-ils affronter ?



Pour le savoir, retrouvons-les à un moment critique de notre histoire : au début du jeu.

- Heu, Chef, on nous tire dessus, là...
- Parce qu'il croit peut-être que j'ai pas remarqué ? Bon, ben, qu'est-ce qu'il attend ? le dégel ? Il riposte, oui !
- Heu, oui Chef... Ça y est, j'ai détruit une boule qui changeait de couleur, et...
- Aïe, aïe, aïe... Et de quelle couleur elle était, cette boule ?
- Heu... Rouge, je crois... Pourquoi, Chef ?
- Parce que, en crevant, ces saloperies balancent des ondes qui peuvent nous causer pas mal de dégâts ou au contraire nous aider à sortir de ce merdier. Bon, voyons... Il a dit que la boule était rouge ? Si je me souviens bien, ça nous refile une *bombe spéciale, c'est tout bon.*
- Heu, Chef, attention : y'a un vilain z'avion qui vient de lancer un missile... Qu'est-ce que je fais-je ?
- A son avis ?
- Heu, je le descends, Chef ?-

Non, il l'attrape dans son filet à papillons pour le mettre dans sa collection.

- Heu...
- Bien sûr qu'il le descend ! Qui c'est qui m'a fichu un abruti pareil ?
- Heu, Chef, là-haut, y'a une tourelle qui tourne et qui nous tire dessus elle aussi.
- Et ?
- Heu, et je la descends aussi, Chef, c'est ça, Chef ? Hein ? Je la descends, Chef ?
- ...
- Heu, Chef, c'est marrant, j'ai encore descendu une boule de couleur, mais cette fois-ci *elle était bleue...*
- Urglh ! Bleue, il a dit ? Mais il est bête, il est bête ! Bon, OK, il essaie de tourner à droite, on va rigoler.
- Heu, mais Chef, je...
- A droite, abruti !
- *Heu, oui, Chef...*

(Il tire la manette de commande vers la droite, et, oh ! surprise, leur engin tourne à gauche.)

- Heu... Ben ça alors, Chef, j'ai tourné à droite et on est allé à gauche... Heu, heu, heu, c'est rigolo, je recommence...
- Nooooooon! Pas à droite, pas à dr...

Chblang, gapoutz, papoum !!

Et ils moururent jeunes, et ils n'eurent pas beaucoup de petits-enfants.





SALUT

C'était la triste histoire de Sined et de Robby en train de jouer à MARAUDER. Comme à son habitude, Sined avait son Walkman branché à fond la caisse, et, pour une fois, il écoutait de la bonne musique (note à Sined : heu, j'suis désolé, Barbare adoré, c'est Robby qui a insisté pour que je dise "pour une fois", parce que moi, j'aime bien la musique que tu écoutes, et je... Non, pas l'épée, pas l'épée, non, pas ça, je suis un vieux copain, non, je... Argh !). C'était tellement de la bonne musique qu'on aurait cru que c'était le CPC qui la jouait. D'ailleurs, C'ETAIT le CPC *qui la jouait* : Sined avait juste branché son super casque stéréo sur la sortie audio du CPC. Et il s'amusait à faire pan-pan-boum-boum sur tout ce qui bougeait, et il était content, et le jeu était pas mal.

Marauder SEPTH

MARAUDER de HEWSON
Distribué par US GOLD
K7 : 89 F
Disk : 139 F

Graphisme:	3/4
Son:	3/4
Animation:	4/4
Difficulté:	3/4
Richesse:	3/4
Scénario:	2/4
Ergonomie:	3/4
Notice:	2/4
Longévité:	3/4
Rhaa/Lovely:	3/4
Note:	14/20

70 %



PAR 3



Non, ceci n'est pas une formation mathématique mais le titre de la dernière compilation d'US Gold. Je vois déjà vos charmantes têtes se rembrunir. Alors là, je dis : "Halte !" Ce n'est pas n'importe quelle compilation constituée d'un bon jeu, d'un soft plus que moyen et de deux nullités, comme on en voit un peu trop souvent. Non, ce coup-ci, c'est vraiment génial. Douze parcours de golf répartis sur trois softs.

Je vous propose donc de vous aérer un peu les méninges. Le premier des trois jeux proposés, Leaderboard, permet à quatre joueurs de se faire une petite partie de golf. Il faut choisir le nombre de trous pour une partie et, option suprême, les parcours utilisés. Bon, j'espère quand même que vous connaissez les règles de base du golf. En gros, il faut réussir à rentrer la balle dans un trou en un minimum de coups. L'ambiance est posée, le jeu va pouvoir commencer.

PREMIER COURS DE GOLF

Avant de frapper la balle, il est conseillé de viser en déplaçant la mire, puis de choisir un club. A ce propos, un tableau en forme de présentoir permet de voir les distances minimale et maximale auxquelles un club peut envoyer la balle. Le choix n'est pas toujours facile. Certains des trous demandant plusieurs coups avant d'arriver sur le green, un autre tableau permet de connaître la physionomie de chaque trou et cela pour tous les parcours. Ensuite, il faut frapper la balle et, après avoir déclenché le mouvement, choisir la force grâce à un petit indicateur sur le côté de l'écran. Puis, toujours sur le même indicateur, il faudra choisir le coup de poignet. Celui-ci déterminera si votre balle part plus à droite, plus à gauche ou juste dans l'axe de votre visée. Chaque jeu possède trois niveaux. Au premier, le coup de poignet et le vent ne sont pas pris en compte. Au deuxième, seul le coup de poignet entre en jeu tandis que le vent n'est effectif qu'au troisième niveau. Par contre, sur le green, à tous les niveaux, il faut tenir compte de l'inclinaison de la pente.

LE TROPHEE AMSTRAD

Le deuxième de cette merveilleuse série, Leaderboard Tournament, est très proche du premier, mais quelques petits bruitages ont été rajoutés. Comme dans le premier, les parcours se trouvent au milieu de l'eau ; mais ce qui fait principalement la différence, c'est qu'il y a beaucoup plus d'eau, et c'est la grande difficulté. Quand la balle tombe dans l'eau, elle est perdue et il faut recommencer le coup, mais celui-ci vous est quand même compté. Par contre, la troisième simulation est vraiment différente. Elle reprend les mêmes principes de fonctionnement, mais s'approche plus du golf. En effet, les obstacles que vous pouvez rencontrer dans ce jeu sont vraiment ceux du golf : bunkers, arbres, rough (hautes herbes) et bien sûr quelques cours d'eau. L'ambiance est donc beaucoup plus proche d'un vrai terrain, d'autant plus qu'un effort a été fait sur les décors. Le personnage, lui-même plus haut en couleur, est de ce fait plus attractif. On regrettera pourtant la disparition du tableau récapitulatif à la fin de chaque trou, mais ce détail est pallié par la fourniture d'un petit calepin destiné à noter ses scores trou par trou. Désolé pour le sérieux de cet article, mais cela vaut vraiment le coup de vous faire découvrir toutes les subtilités de ces trois jeux.

Lipfy Balaise Terros.





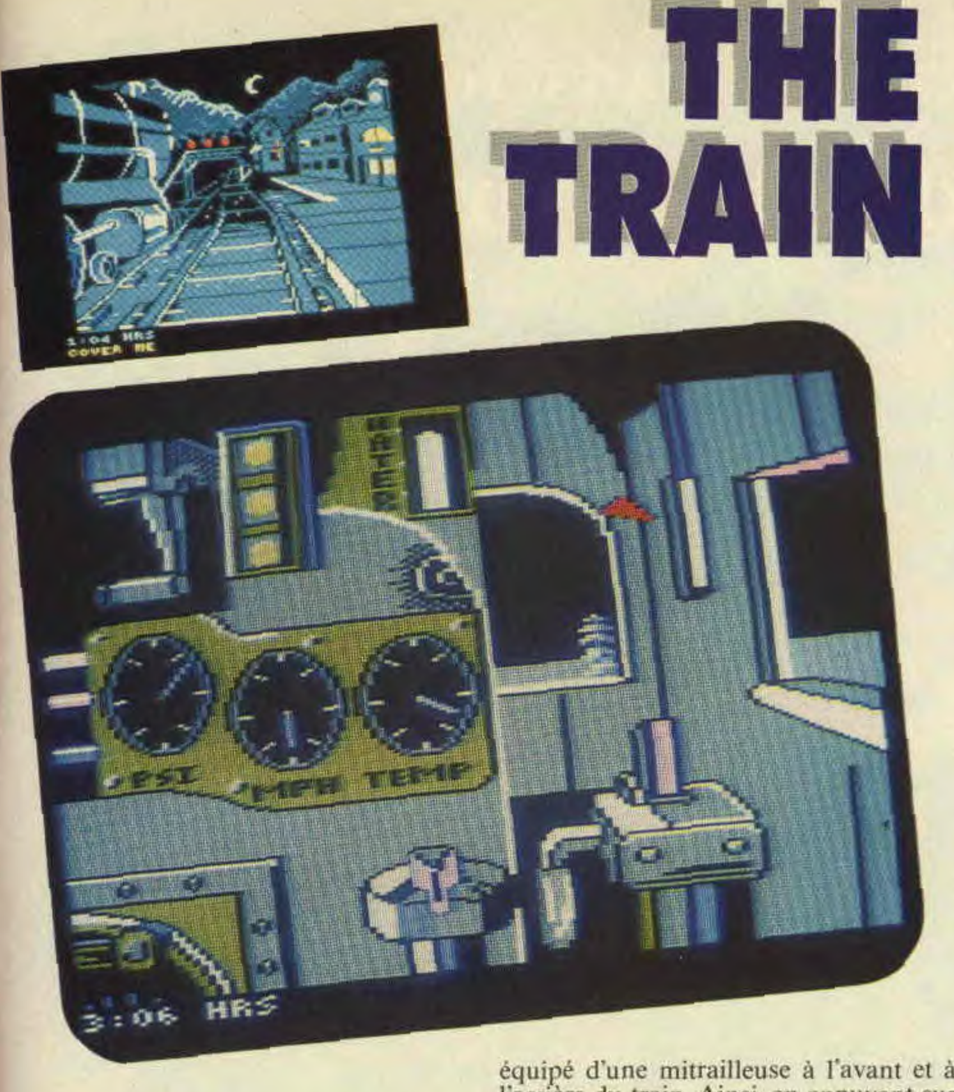
PAR 3 de US GOLD
K7 : 145 F
Disk : 169 F

Graphisme	: 3/4
Son	: 3/4
Animation	: 4/4
Difficulté	: 3/4
Richesse	: 4/4
Scénario	: 4/4
Ergonomie	: 3/4
Notice	: 4/4
Longévité	: 4/4
Rhaa/Lovely	: 4/4
Note	: 18/20

90 %







THE TRAIN

Basé sur un scénario original, THE TRAIN, que l'on traduira sans mal par le train, possède certains atouts pour vous garder rivé au clavier de votre CPC.

Devenez résistant pendant la Seconde Guerre mondiale, et essayez de voler et de conduire un convoi ferroviaire, au travers des lignes ennemies, pour empêcher sa précieuse cargaison de quitter la France.
Août 1944, l'heure de la revanche a sonné. Après le débarquement des forces alliées sur les plages de Normandie en juin, les Allemands se replient inexorablement vers le cœur du IIIème Reich.
Hitler ordonne que tout ce que la France compte comme richesses soit amené à Berlin. Ainsi, musées et églises sont pillés, et les œuvres d'art convoyées par train vers l'est et l'Allemagne nazie.
C'est alors que vous entrez dans l'histoire. Vous jouez le rôle du résistant Pierre Lefeu et, avec votre compagnon d'armes, Fabrice Leduc, vous allez prendre le contrôle d'un convoi stationnant en gare de Metz dans l'attente d'un ordre de roulement.
La première phase du jeu se déroule dans la gare de Metz où, avec votre fusil, vous couvrez votre ami pendant qu'il essaie de s'approcher de la cabine de la locomotive. Une fois Leduc aux commandes de la machine à vapeur (hé oui, ça marchait au charbon à cette époque), l'écran du CPC affiche un panneau de commandes totalement inconnu à qui n'a pas un grand-père retraité de la SNCF. Il va falloir rapidement mettre tout ça en route car dorénavant votre temps est compté.
Par ces temps de guerre, le convoi est équipé d'une mitrailleuse à l'avant et à l'arrière du train. Ainsi, en appuyant sur les touches 1 et 2 du CPC, vous avez une vue du paysage de l'avant et de l'arrière, depuis les postes de tir. On peut aussi accéder à une carte de la région signalant les gares, les ponts et les différents aiguillages.
Même si la simulation n'est pas d'un réalisme très poussé, il vous faudra rapidement maîtriser les notions de la conduite à vapeur. Devant vous : l'accélérateur, la porte du four, le manche du frein, le levier de marche avant ou arrière (d'où l'expression "renverser la vapeur"), la soupape de décompression, le sifflet, qui sont autant d'éléments que vous allez apprendre à utiliser "sur le tas" comme on dit. Une fois que le convoi s'ébranle, vous n'avez plus qu'un but, aller le plus loin vers l'ouest et le plus vite possible. Vous ferez face aux attaques aériennes en les mitraillant généreusement.



Attention, vous devrez vous arrêter au-dessus de chaque pont ; sans quoi, les bateaux militaires surveillant le trafic vous abattraient sans sommation. Là, un nouveau plan de jeu apparaît ; vous devez, toujours avec les mitrailleuses, couler les bateaux ennemis avant de relancer la vapeur.
Vous devrez aussi vous arrêter dans chaque gare, où vous couvrirez votre ami Leduc qui ira se renseigner au poste de télégraphe sur les mouvements alliés et ennemis. Vous pourrez aussi envoyer un télégramme sur vos intentions.
Lorsque vous roulez, consultez fréquemment la carte de la région pour savoir si les gares en vue sont occupées par des alliés ou par des ennemis ; vous ferez aussi attention aux aiguillages : si vous désirez changer de direction, vos alliés vous orienteront, grâce à des signaux lumineux, suivant un code convenu.
Comme vous le voyez, THE TRAIN est un jeu au cours duquel on ne s'ennuie pas. Seul regret, si l'intérêt de jeu est omniprésent, la réalisation laisse parfois à désirer, graphismes et bandes sonores auraient gagné à être plus travaillés (exemple : les fausses notes dans la Marseillaise de fin de jeu).
THE TRAIN est malgré ces défauts un bon jeu sur CPC, avec lequel on a rarement eu l'occasion de conduire une Pacific.

Robby le cheminot

THE TRAIN de ACCOLADE
Distribué par UBI SOFT
K7 : n.c.
Disk : n.c.

Graphisme:	1/4
Son:	1/4
Animation:	2/4
Difficulté:	3/4
Richesse:	3/4
Scénario:	3/4
Ergonomie:	2/4
Notice:	3/4
Longévité:	3/4
Rhaa/Lovely:	3/4
Note:	12/20

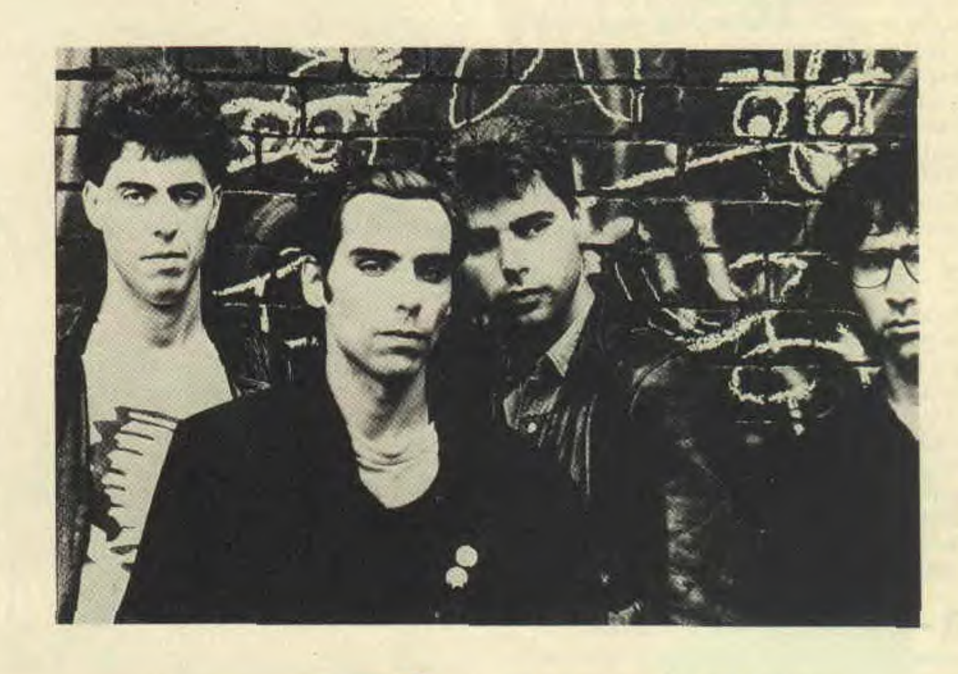
60%



LES DEUX DOIGTS DANS LA PRISE

GROUPE DU MOIS : LES THUGS

Oubliez Indiana Jones, son temple maudit et ses Thugs sanguinaires et assoiffés de destruction. En Inde, les Thugs sont les adorateurs de la divinité suprême SHIVA, absolu personnifié, à la fois destructrice et créateur suprême. Une déesse punk en quelque sorte. Les Thugs, c'est aussi un groupe de rock qui possède l'énergie de destruction de la déesse aux deux visages (une sorte d'antithèse de, par exemple, Début de Soirée), mais aussi sa capacité positive de reconstruction. Brandissant leurs guitares, ils font revivre l'émotion souvent absente des productions actuelles. Si vous aimez les belles mélodies enchevêtrées dans un mur du son, écoutez leur dernier album *Electric Trouble* (Closer), paru juste avant qu'ils ne s'exilent en Angleterre, où ils viennent de signer un contrat discographique.



CLIP DU MOIS : PASADENAS - TRIBUTE (SQUATT - CBS)

Après le méga-succès de Terence Trent D'Arby, il ne se passe pas de mois sans qu'apparaisse un nouvel éphèbe (ou groupe d'éphèbes) aux couleurs soul / ryhm'n blues. Les Pasadenas font partie du mouvement, et pourraient bien se tailler une place dans nos cœurs. Ce groupe noir de Manchester est un parfait croisement entre l'âme d'Otis Redding et la soul actuelle. Leurs voix particulièrement travaillées et leur look années 50 dans le clip *Tribute* rendent parfaitement hommage à tous les grands maîtres de la musique noire. "Right on...", et succès probable d'ici peu...





ALBUM DU MOIS : AHMED FAKROUN - MOTS D'AMOUR (CELLULOID)

1988 a été marquée par l'avènement de la musique africaine. D'un seul coup, aux quatre coins du monde, ont éclaté des talents aussi divers que Johnny Clegg, Mory Kanté ou Ladysmith Black Manbazo. La musique arabe mériterait une telle reconnaissance, ayant eu, depuis des siècles, une influence majeure sur la musique occidentale. La voilà maintenant qui mêle sa richesse harmonique au son mondial des années 80. Le multi-instrumentiste Ahmed Fakroun a ainsi réalisé un album charnière, qui, sans renier les spécificités de ses racines, n'hésite pas à prendre des couleurs funk, pop ou rock. Le résultat en est passionnant.

REFORMATIONS DU MOIS

Cette rentrée musicale voit les retours en force de Patti -*People Have the Power*- Smith, de Devo et de Jimmy Page. La France se met, elle, à l'heure des reformations. Jugez plutôt : Bijou, trio rock'n roll, sort un 45 tours, Oberkampf, ex-représentant du punk français, remet ça après avoir vu les Porte-Mentaux dans le top 50, et on parle même d'un retour possible de Trust, qui fut longtemps le premier groupe français hard. A suivre...

HIT-PARADE DU MOIS : TOP 10 DES GUITARISTES METALLIQUES

1 - STEVE VAI

Van Halen, c'était l'alliage magique d'un guitariste révolutionnaire et d'un personnage fou à la grande gueule. Après une séparation qui fit beaucoup de bruit, la grande gueule, David Lee Roth, tapait dans le mille en dénichant un guitariste exceptionnel qui avait fait ses armes chez Frank Zappa. Une perle, répondant au nom de Steve Vai, qui, depuis, prend en charge la musique de Lee Roth en imposant son style haché, cassé, truffé d'effets de guitares bizarroïdes et de solos d'une technique époustouflante. Le guitariste de l'année ?

2 - STEVE STEVENS

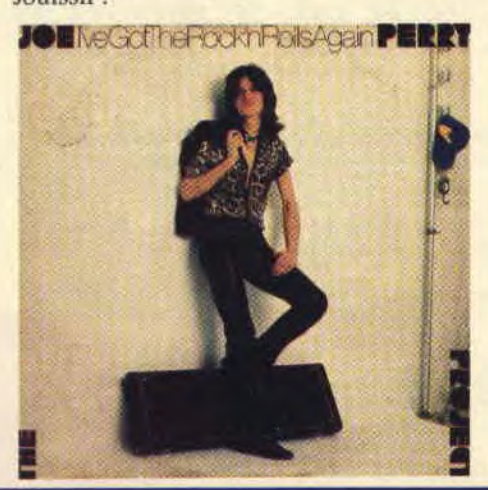
Incroyable, ce type est incroyable !! C'est ce qu'on disait en voyant le guitariste fou qui faisait le mariole dans les clips de Billy Idol. Il se jetait par terre, sautait en l'air, plaquait un solo insoutenable, pour enchaîner sur un accord polissé. Quand *Michael Jackson* s'est dit "il me faut une guitare apocalyptique pour le final de Dirty Diana", il a composé le numéro de Steve Stevens sur son bigophone... Et l'apocalypse fut !

3 - EDDIE VAN HALEN

Même Pierre Valls (le rédac'chef adjoint de la merveille que vous tenez entre vos cordes), qui est pratiquement sourd et ne supporte pas la musique, change de couleur en voyant Miss X se trémousser sur les solos visionnaires d'Eddie Van Halen. *Beat it, Jump, You Really Got me* ou *Robby Rock*... Ai-je besoin d'en rajouter ?

4 - JOE PERRY

Aerosmith, dans les années 70, c'était énorme. Leur récente association hard-rap avec Run DMC (Walk This Way !) a dû leur faire l'effet d'un bain de jouvence, puisqu'ils nous sont revenus cette année avec un album sublime, Permanent Vacation (Wea). Joe Perry, roi de la Fender Telecaster bulldozer, y énonce les commandements du rock, riffs stoniens, hard torride, rythm'n blues sauvage, ou guitare pleureuse sur un slow de rigueur. Jouissif !

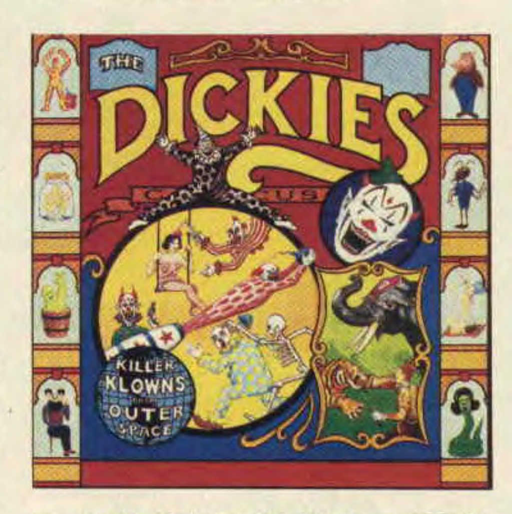


5 - KANE ROBERTS

Le dernier album d'Alice Cooper, *Raise Your Fist and Yell*, a scellé la rencontre entre le maître de l'horreur et le Rambo du rock, j'ai nommé le guitariste Kane Roberts. En plus, sous son propre nom, armé de sa guitare mitraillette, Kane assure bien la relève de Van Halen, ses muscles tendus faisant vaciller les minettes.

6 - STAN LEE

Il porte le même nom que le père des super-héros Marvel, (l'Araignée ou les Quatre Fantastiques, entre autres), mais officie, lui, sur un manche de six cordes, dans la lignée des grands anciens Buck Dharma (Blue Oyster Cult) ou Ross The Boss (Manowar, Dictators). Le groupe de Stan Lee s'appelle les Dickies. Ils chantent les martiens roses, les clowns assassins de l'espace et les dessins animés seconde zone. (Album *Killer Klowns from Outer Space* - Enigma.)



7 - YNGWIE MALMSTEEN

Le Paganini du hard a fondé sa réputation sur la vitesse et les avalanches de notes. Le problème, c'est que, à vouloir jouer toujours plus de notes le plus rapidement possible, on finit par se perdre au-delà de la ligne d'horizon. Détient quand-même toujours le record mondial. Rendez-vous à Séoul ? (Principaux concurrents : Tony Macalpine et Satriani.)

8 - STEVE JONES

Il ne joue pas plus vite, ou plus technique que les autres. Non, il joue plus fort. Steve Jones s'est fait connaître avec les Sex Pistols, qui avaient commis un premier album aux guitares magnifiques. Après quelques années d'errance sur la côte ouest américaine, Steve Jones revient en pleine forme sur le tout nouvel album ravageur d'Iggy Pop (Jones apparaît aussi en invité sur *So Far, So good... So what*, dernier opus de Megadeth).



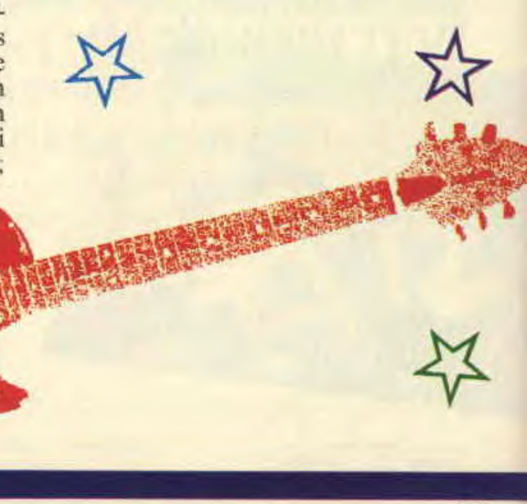
9 - JOE SATRIANI

L'ancien professeur de Steve Vai ou de Kirk Hammett (Metallica) est en train de se faire une place aux côtés de Malmsteen avec ses instrumentaux diaboliques. Vous aimez la guitare ? Ecoutez l'album *Surfin With the Alien* (Musidisc). Vous ne pourrez vous tromper : le Surfer d'Argent est en couverture.



10 - JIMMY PAGE

Il était difficile de ne pas finir ce tour d'horizon avec l'un des pères du hard rock, qui vient de faire un sympathique retour avec l'album *Outrider* (Wea), sur lequel apparaît même son ancien compère de Led Zeppelin, Robert Plant.
Enfin, pour tous ceux qui se plaignent de la cruelle absence de hard sur les ondes, sachez que RMC propose tous les soirs à 22 heures Doum Doum Wah Wah, deux heures métalliques pendant lesquelles vous pourrez découvrir la plupart des guitaristes ici présents. Si vous voulez en savoir encore plus, jetez aussi un oeil sur l'excellent magazine *Hard Force*.



IMAGES

INVITES DU MOIS :

ZAMAL

Deux dessinateurs invités ce mois-ci dans votre journal favori. En effet, Zamal est un véritable duo graphique formé de deux amis d'enfance, Eric Le Geard et Jean-Jacques Busseuin. Le premier s'occupe plutôt des personnages et de l'aspect technologique de leurs travaux. Le second est un véritable spécialiste du dessin animalier, tout en étant parfaitement à l'aise dans le style historique. Après



avoir fait quelques BD dans les pages de feu *Viper,* les deux Zamal ont eu un parcours éclectique, typique des années 80 - publicité, illustrations de jeu, pochettes de disque ou de soft, décors d'exposition ou de performance - en restant totalement à l'aise dans cette diversité de styles, comme vous pourrez le découvrir dans les pages de ce n° 8. Nous espérons que leurs illustrations vous plairont.



Mauvaise nouvelle, Coucho (qui avait illustré le n°2 d'*Amstrad Cent Pour Cent*) stoppe la parution de son magazine d'humour, *Le Banni*. Bonne nouvelle, il nous rejoindra très bientôt pour quelques dessins barbares.
Selon les dires de Miss X, votre courrier serait truffé de demandes de renseignements concernant les illustrateurs du magazine. Sachez que Pierre Valls est en train de vous concocter des surprises de taille pour cette fin d'année.

ALBUM DU MOIS : BUCKY - (COMICS USA-GLENAT)

Willy est un gamin américain habitant San Francisco. Jusqu'à sa rencontre avec les membres du SPACE (Sensibilisation protoplasmique accélérée contre les envahisseurs), sa vie est somme toute banale, partagée entre sa passion pour la science et ses parents, branchés macrobiotique et manifestations antinucléaires. Le but de Willy est de décrocher le premier prix (un terminal d'ordinateur portatif) avec son projet scolaire (un accélérateur de photons) pour le congrès de la recherche scientifique. Pendant ce temps, dans une tout autre dimension spatio-temporelle, le capitaine Bucky (un lapin vert) et l'équipage de son vaisseau spatial, tous membres du SPACE, se trouvent en fâcheuse posture, poursuivis par une tripotée de vaisseaux ennemis (l'empire crapaud). Leur dernière chance, changer de dimension à l'aide de leur accélérateur de photons. Et Willy va voir débarquer dans sa chambre une incroyable bande d'allumés : G.G., le canard fou ; Globul, le petit robot ; et Jenny, la lapine qui fait craquer le petit homme (ces yeux !). L'aventure va pouvoir vraiment commencer dans une dimension animalière en proie à l'invasion d'un empire crapaud. Cher lecteur, je te vois perplexe, te demandant les yeux écarquillés : quel est ce délire ? Réponse : un superbe album de bandes dessinées, riche en couleurs et en émotion, réalisé par deux Américains, Michael Golden et Larry Hama. Le dessin est très beau, riche en détails. Les dialogues sont succulents. Une sorte de croisement entre les BD de super-héros et les histoires animalières du Français Calvo. (Essayez de lire *La bête est morte,* chef-d'oeuvre de Calvo datant de la fin des années 40.)
En bref, vous pouvez l'acheter les yeux fermés ; Bucky, c'est du béton !



EVENEMENTS DU MOIS

Après les albums, les films et les apparitions publicitaires, voici Astérix et Obélix en chair et en os au Cirque d'hiver Bouglione. Un spectacle avec cascadeurs, décors gaulois, et même une véritable basse-cour sur scène, le tout écrit par Albert Uderzo lui-même. La mise en scène est signée Jérome Savary, un grand môssieur du théâtre, qui avait déjà adapté sur les planches il y a quelques années *Superdupont*, la désopilante BD de Lob, Gotlib, Solé et Alexis. A voir, à partir du 30 septembre à Paris, en attendant des représentations en province.

Batman, après sa résurrection sur papier due à Frank Miller, revient sur les écrans, non pas dans une série télé, mais pour un film ciné événementiel, avec notamment Jack Nicholson (le Joker ?).

On attend aussi une adaptation *cinématographique de Rogue Trooper, le* dernier G.I. dans un monde futur ravagé par une guerre sans fin. Ça bastonne, ça paraît dans le magazine anglais *2000 AD*, et ça ne m'étonnerait pas que Rogue Trooper, comme Judge Dredd (issu du même magazine), fasse rapidement l'objet d'une adaptation de jeu micro. A suivre.

Pour finir, et pour fêter (légèrement en retard) le millième numéro de *Pif*, sachez que l'on attend pour bientôt les aventures de Pif et d'Hercule sur TF1...



LE PRINCESSE. NE PEUT PAS SE PERMETTRE DE PERDRE LA FACE.

ET POUR QUELQUES IMAGES DE PLUS

Je ne sais pas pourquoi, mais, au premier abord, *Rebecca et les testaments de Saint-Ambroise* n'était pas une BD qui m'attirait. Grande erreur, voilà une aventure historique qui ne manque ni de charme, ni d'originalité. Le cadre d'abord, Milan et le quattrocento italien, propice aux crimes et aux intrigues ; la multitude de personnages ensuite, fourbes, assassins, contrebandiers ou fausses nonnes, tous à la recherche d'une énigme et d'un étrange trésor. Très influencés par Hugo Pratt, Queirolo et Brandoli vous feront passer un agréable moment. (Glénat).

Le cadeau idéal, pour ceux qui aiment l'humour absurde, les beaux dessins, et *surtout les animaux. Car Clément est un* véritable spécialiste du dessin animalier "à répétition". Vous le connaissez d'ailleurs sûrement par la télévision (souvenez-vous de cette publicité pour une célèbre marque de stylo). Le prix est élevé (120 F), mais l'objet (l'album s'appelle *Ralentir, passage d'animaux*) en vaut largement la mise.

Chez le même éditeur (Futuropolis), j'ai le plaisir de vous conseiller le nouvel album de Farid Boudjellal, troisième épisode de la série L'Oud. Il raconte les problèmes d'une famille algérienne en France, confrontée au Ramadan, le mois de jeûne pendant lequel les musulmans ne doivent rien avaler entre le lever et le coucher du soleil. Tâche particulièrement ardue dans la France "consommation" de cette fin de siècle. Une histoire tout en finesse.

Gwen de Bretagne, petit-fils de Konan Mériadec, règne sur le pays d'Armorique. La vie s'y écoule, douce, jusqu'à ce que des pirates tombent, par hasard, sur ce roi de Bretagne, et l'enferment dans une forteresse en attendant une hypothétique rançon. Forteresse dans laquelle, au fil des années, Gwen va tout perdre, de l'espoir à la vie. Elaine d'Avalon vient le chercher pour l'emmener dans l'Ile des morts. Mais Gwen n'est pas de ceux qui abandonnent facilement. Avalon est déjà le quatrième tome des *Ecluses du ciel*, une BD historique qui prend plaisir à flirter avec le fantastique. (Par Rodolphe et Allot, chez Glénat.)

Patrick GIORDANO

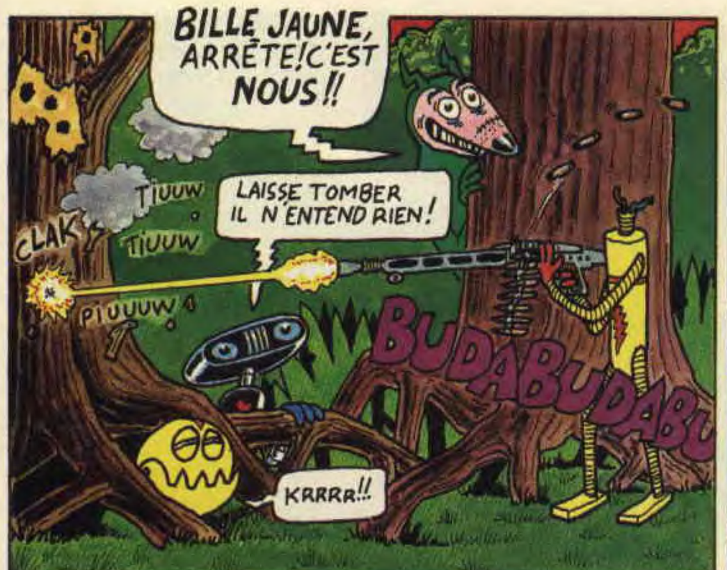
Ça vient de lui, ne m'en parle pas! Dis-moi plutôt pourquoi tu fais le RAMADAN ?

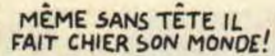






DU RIFIFI SUR JARMILA de Max



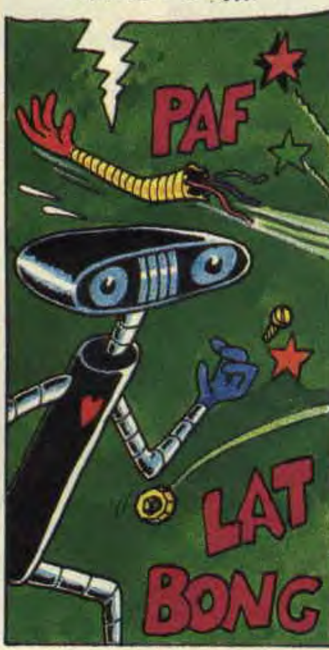








GREZCO!.. ARRÊTE !!...



GREZCO TU ES FOU FURIEUX!... SON MG-42 ÉTAIT PRESQUE VIDE!.. TU AS COMPLÈTEMENT DÉTRUIT SON CORPS. J'AURAIS PU LE RÉPARER, T'ES CON!...



QUOI JE SUIS CON?.. ET TA CONNERIE?.. HEIN?.. BILLE JAUNE EST NIQUÉ. ON EST OBLIGÉ DE CONTINUER À PIED ET TU VOULAIS L'EMMENER AVEC NOUS POUR NOUS ENCOMBRER? C'EST TOI LE CON!



MAIS T'ES UNE BÊTE D'ÉGOÏSME?... JE TE REMÉMORE QUE C'EST TOI QUI NOUS AS FOUTUS DANS CE MERDIER!... T'ES INCROYABLE!?.. TU PORTERAS LA TÊTE DE BILLE JAUNE EN ATTENDANT QU'ON LA RÉPARE ET TU N'AS PAS VRAIMENT LE CHOIX GREZCO!!!......



QUOI?. PORTER SA TÊTE DE CON? TU PEUX TE BROSSER! PAS QUESTION!

OK... TU PORTERAS LE MG-42 ET LES MUNITIONS ET C'EST TRÈS LOURD!!






... JE SAIS, GREZCO, QUE ÇA FAIT PLUS D'UNE SEMAINE QU'ON EST PAUMÉ SUR JARMILA MAIS IL NE FAUT PAS PERDRE ESPOIR ......
TU PARLES !.. JE TE DIS QU'IL N'Y A PERSONNE SUR CETTE PLANÈTE À PART NOUS ET CES STUPIDES ANIMAUX. NOUS SOMMES CONDAMNÉS À CREVER ici...
NARDINBECK... KRRRR....

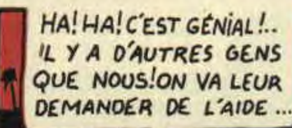

GREZCO, ARRÊTE D'ÊTRE PESSIMISTE. TU N'ES PAS DRÔLE DU TOUT, TU ES....
?!
CRAC


BEURK?..
OH!.. REGARDE, GREZÇO!.. UN GERBITOPEX !!..

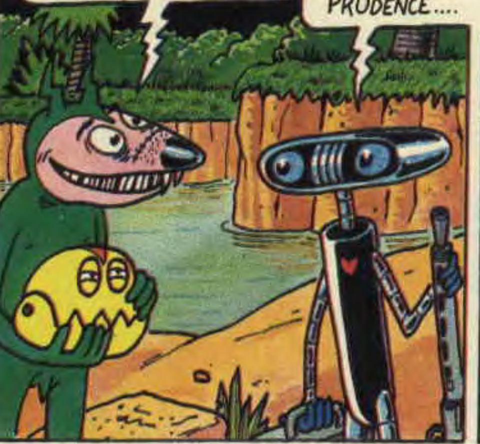

BEUAAARK!.. BEUAAAAARK!!..
...C'EST L'ANIMAL QU'ON DEVAIT CHASSER ....
JE M'EN TAPE !!..

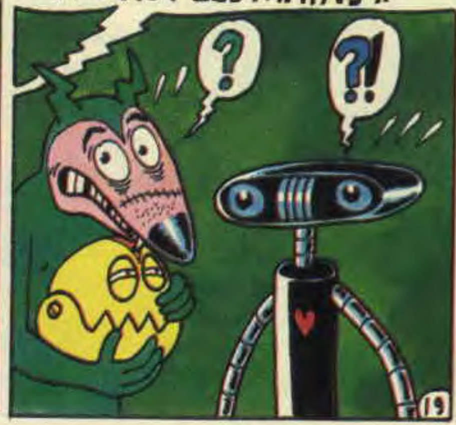

KA-POW
KA-POW
?
?!


WOOOH!?...
MAIS?.. QUI A TIRÉ ?....


HA! HA! C'EST GÉNIAL!.. IL Y A D'AUTRES GENS QUE NOUS! ON VA LEUR DEMANDER DE L'AIDE ...


DOUCEMENT, GREZCO, C'EST PEUT-ÊTRE DES CONTREBANDIERS. PRUDENCE....

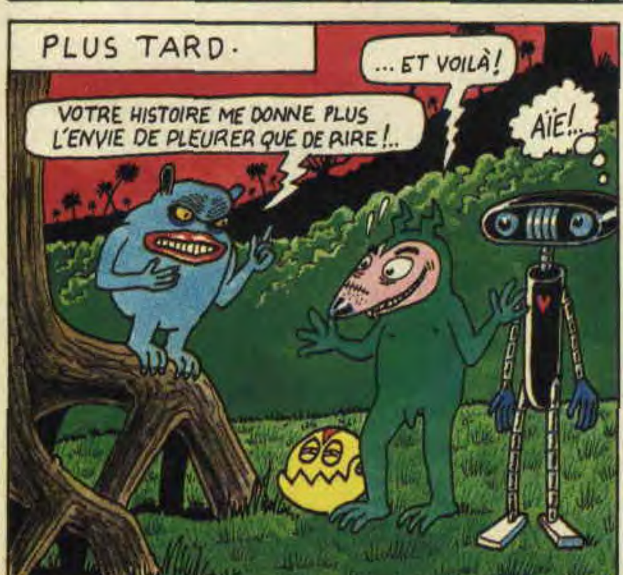



LES GRAISSEUX !... LÂCHEZ VOS ARMES ET HAUT LES MAINS !!
?
?!









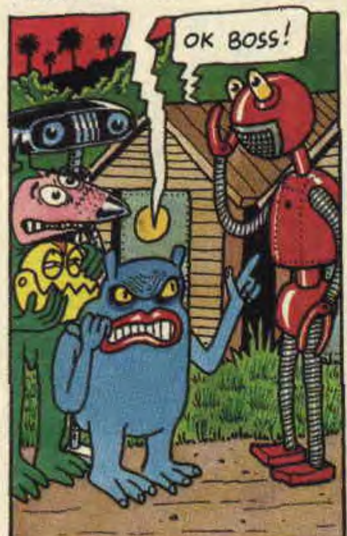






✳ NIQUOSPEED : LA FAMEUSE DROGUE APHRODISIAQUE FAITE À PARTIR DU GERBITOPEX....

HÉ DOUDOUNE, AMÈNE-MOI CES DEUX À L'ATÉLIER DE DÉPEÇAGE. TU LEUR MONTRES LA MANIÈRE D'Y FAIRE À CES DEUX GRAISSEUX ET TU LEUR EXPLIQUES COMMENT TOUT MARCHE ICI !!..







REGARDEZ, LES BLEUS, C'EST SIMPLE. D'ABORD ON DÉCOUPE LE GERBITOPEX DE HAUT EN BAS POUR POUVOIR PLUS FACILEMENT RÉCUPÉRER LES FAMEUSES GLANDES QUI NOUS INTÉRESSENT TANT!

?
GLOOP

TENEZ, EN VOILÀ UNE !.. VOUS VOYEZ CES GLANDES BRUNÂTRES ?.. HÉ BIEN C'EST ÇA. ELLES SONT LE PLUS GÉNÉRALEMENT FIXÉES AUX GROSSES ARTÈRES ET AUX VEINES JUGULAIRES



VOUS AVEZ PIGÉ ?.. VOUS ME DÉCORTIQUEZ CE CORPS ET VOUS ME SORTEZ TOUTES LES GLANDES... CHAQUE GLANDE VAUT UNE VÉRITABLE FORTUNE ALORS N'EN OUBLIEZ AUCUNE COMPRIS !!.. JE VÉRIFIERAI !.. ALLEZ-Y .....



...ET N'OUBLIEZ PAS DE REGARDER AUSSI SUR TOUS LES ORGANES. TENEZ, SUR CE DUODÉNUM PAR EXEMPLE, EN VOILÀ UNE AUTRE !.. CETTE GLANDE PEUT SE FIXER SUR N'IMPORTE QUEL ORGANE ..... ALORS FARFOUILLEZ UN MAX !...



AH! JE VOIS QUE LE MÉTIER COMMENCE À RENTRER, C'EST BIEN DE S'ALLÉGER L'ESTOMAC AVANT DE TRAVAILLER... BON, JE VOUS LAISSE LES MECS. JE REVIENS DANS UNE HEURE, JE VAIS FAIRE UNE PARTIE DE PÉTANQUE VULCAINE AVEC DOUDOUNE .....






BERK !!..
GREZCO, PASSE-MOI UN TRUC QUI COUPE, Y EN A DEUX SUR CE MACHIN....


RAH LUI !!.. T'AS ENCORE GAGNÉ !!..
POK
OUAIS MON VIEUX NOKAPOFF, J'AI ENCORE LE POINT.... ÇA FAIT 3660 POINTS POUR MOI ET 32 POINTS POUR TOI. TU DEVRAIS ALLER VOIR CE QUE FONT TES DEUX ASSISTANTS...


ALORS LES BLEUS, VOUS VOUS EN SORTEZ ?
OUAIS, MALHEUREUSEMENT ! JE CROIS QUE C'EST LE DERNIER....


WOAH !?.. TOUT ÇA ? C'EST RARE D'EN TROUVER TANT SUR UN SUJET ! JE VAIS APPORTER TOUT ÇA AU LABO, ILS VONT ÊTRE HEUREUX !...
ÇA S'ARROSE !.. JE VOUS PAYE UN COUP !..
C'EST PAS DE REFUS


ON VA DIRECT À LA BUVETTE. LES MECS DU LABO DOIVENT Y ÊTRE... HO ! HO ! HO ! VOUS N'AVEZ PAS SOIF ?..
?
IL EST RAIDE FÊLÉ ?...
LABO


REGARDEZ-MOI ÇA, LES MECS !... TOUT ÇA DANS UN SEUL GERBITOPEX !.. PAS MAL, NON ?.. ALLEZ, AU BOULOT NOUS ON VA BOIRE UN COUP IL FAIT SI CHAUD !....
IL EST PEUT-ÊTRE PÉDÉ ?..
TOUT ÇA ?!...
WATCHEÏ !?
PIRUS


DÉMENT ! IL Y EN A POUR 400.000 PISTULONS FACILE !!..
VITE AU LABO !!..
LES GERBITOPEX DEVIENNENT RARES. AU FAIT ... D'OÙ VOUS VENEZ ? RACONTEZ......
GLOUGLOU
BEN ?...


PLUS TARD....
HO ! HO ! HO ! HO ! J'AI JAMAIS ENTENDU UNE HISTOIRE AUSSI CON DE MA VIE !...

(A suivre...)